昭和62年7月10日発行（隔週金曜日発行） 第2巻 第14号 通巻27号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

No.14 1987
7月10日号
特別定価320YEN

特別2大付録

付録1 堀井雄二の最新アドベンチャー・ウルトラヒント

「オホーツクに消ゆ」攻略ハンドブック

付録2 全390選手の完璧データを網羅

「燃えろ！プロ野球」完全選手データブック

人気の裏ワザがいっぱい

禁断の秘技



最新ゲーム徹底解剖

- 月風魔伝
- ゾンビハンター
- ファンタジーゾーン
- ヘラクレスの栄光
- ヘクター'87
- ファミリーボクシング
- ドラゴンスレイヤーIV
- 大魔司教ガリウス
- ウルティマ
- クレオパトラの魔宝

3333名に当たる

創刊1周年大プレゼント!!

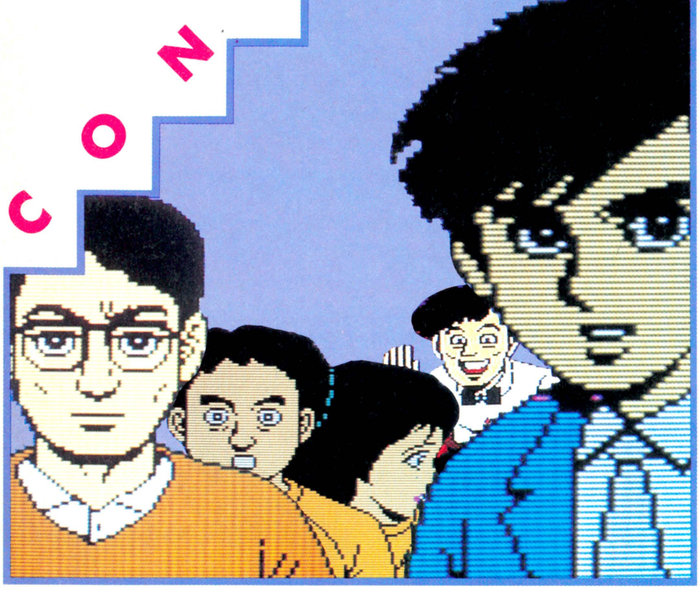

DOG
ディスクオリジナルグループ
この夏ドッグが君に贈る
超大作2本
第1弾
勇士の紋章
しっかりせにゃだめだよっ！
CASHIER
魔宝の秘密をとくためには、とにかく情報、情報！武器を買ったり、休んだり、とにかく必要なものは全部あつめよう。
この肉体美を一目見てね♥
3Dダンジョンでくり広げられる本格派RPG
ディープダンジョンファンの皆様へ
「勇士の紋章～ディープダンジョン～」は売り切れ店続出のため、お買い求めになれなかった方にはたいへんご迷惑をおかけしていますが、もうしばらくお待ち下さい。
タランチュラ
巨大な毒グモ。
Humming Bird Soft
企画・制作 ハミングバードソフト
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ファラオ
しつこさなら一番。
磁界少年
メット・マグ
定価3,400円
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
soft office
THINKING RABBIT
企画・制作 シンキングラビット
7月3日発売予定！



キサの街をしきるのは俺たちだぞ。
ワシに勝とうなんて10年早い!
サルの攻撃かて、ナメたらあかん。
アナタハ神ヲ信ジマスカ?
第2弾
ロールプレイングゲーム
RPGをより進化させた
近日発売予定!
クレオパトラの魔宝
コブラ
かまれたら一巻の終り。
SQUARE
企画・制作 スクウェア
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
スコルピオ
素早さと猛毒が武器。
これほどまでにリアルなグラフィックを今までに見たことがあるかい。そのうえストーリーを一層ドラマチックに仕立てるワイドスクリーンも早く見てみたいね。
鳥神トト
天空を支配する鳥神。
スケルトン
不死の生命力を持つ。
砂の塔や地下神殿の中は手ごわい相手でいっぱい。逃げることもできるけど、それじゃいつまでたっても魔宝の謎はとけないぞ。
テレホン
ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ!
Tel 03-221-6000
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で商品代金を㈱スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519
ゲーム内容に関するお問い合わせにはお答えできません。

CONTENTS

創刊1周年記念号!!
2大付別付録とスペシャルプレゼント!!

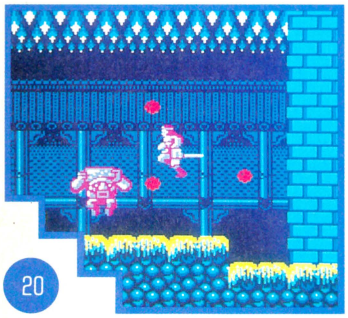


付録1 『オホーツクに消ゆ』攻略ヒントブック

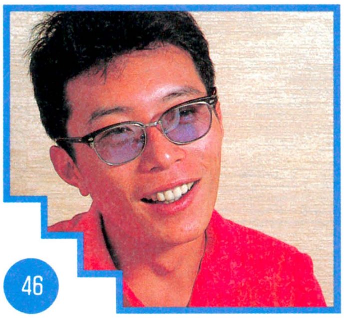
付録2 『燃えろ! プロ野球』完全選手データブック



もくじ


20


32


46

NUMBER
14
7月10日号

COVER イラスト 松下 進
デザイン 山田 康幸

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・486・7111(代表)

創刊1周年謝恩ウルトラビッグ大プレゼント!!

3333人に

やってきました1周年！　ファミコン通信が無事に創刊1周年を迎えることができたのも、読者の皆さんの熱ーい応援があったればこそ。そこで、ファミコン通信編集部が愛と感謝をこめた超豪華賞品を、なんと3333人の読者にプレゼントしちゃうのだ！　いままで応援してくれた人、これから応援してあげようと思っている人、みんなドドーンと応募してね。



ファミコン通信 オリジナルグッズ

めったに手に入れる機会のないファミコン通信のオリジナルグッズ。今回はTシャツ、カンペンケース、電卓、テレホンカードをドバーッと大放出！　どれを選んでも損はしないぞ！

1 Tシャツ



色は白、ピンク、グレー。サイズはMとL。応募する人は、色とサイズを明記してね。

200名

2 電卓



太陽電池で動くカード型電卓。8ケタの計算ができるという、超高性能設計なのだ。

200名

3 カンペンケース



ちょっとイカしたカンペンケース。中には仕切りが付いていて、2段にして使えるのだ。

600名

4 テレホンカード



言わずと知れた50度数のテレホンカード。長く持っていれば、プレミアムがつくかもしれない。

600名

HARDWARE ハードウエア

ファミ通読者には欠かせないファミコン本体とディスクシステム。このプレゼントでもらっちゃえば、いままで貯めたお金を使わなくて済むのだ。このチャンスを逃がす手はないぞ！



5 ファミコン 任天堂 10名



6 ディスクシステム 任天堂 10名

CONTROLLER コントローラー

ゲームの攻略に威力を発揮するのがジョイスティック。これさえあれば、秘技の発見も容易になるというものだ。充実した機能とコンパクトな設計、どちらを選ぶかは、キミの自由なのだ。



7 アスキースティックII ターボ アスキー 10名

高い信頼性の連射機能付きジョイスティック。



8 ホリコマンダー ホリ電機 3名

連射スピード設定ができるコントローラー。

ファミコン用品 FAMICOM GOODS

ファミコンを、より使いやすく、より大切に使うためのグッズだ。うまく使えばカッコよくキメられる。キミのファミコンが、グッとグレードアップすることウケアイなのだ。



9 ファミコンシステムラック ハドソン 3名

本体とディスクシステムを納めるラック。



10 ファミコンカバー3種 アーベル 各10名

本体、ツインファミコン、本体＋ディスクの3種類。



11 ビッグゲーマー アーベル 10名

モニターの影響をカットする。15インチ用。



12 おそうじ探偵君 パルテック 30名

カートリッジの端子部分をクリーニングする。

SOFT&HARD CARRIER ハードソフトキャリア

誰かの家に集まって、みんなでワイワイとファミコンをするのは楽しいものだね。そんなときに重宝するのがこれ。カートリッジやディスクカードをそのまま持ち歩くのは禁物なのだ。



13 ファミコンキャリングバッグ 森玩具 10名

本体とディスクシステムを収納できるバッグ。



14 ディスクカード4 森玩具 10名

ディスクカードを4枚まで持ち運べるケース。



15 ディスクカードケース 信光産業 10名

ディスクカードが20枚まで入るカードケース。

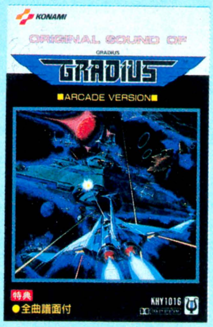


16 ファミコンケース 信光産業 10名

カートリッジケースが10個付いたケースなのだ。

GAME GOODS ゲームグッズ

ファミコンならばまかせとけ、なんて言ってるキミ。いくら得意でも、いつもいつもファミコンばかりやっていてはいけないのだ。趣味の世界は、広ければ広いほどいいのだぞ。



17 グラディウスゲームミュージック アポロン 10名

グラディウスアーケード版ミュージックカセット。



19 パチスロDX バンダイ 2名

本格的なメカを搭載した、ポータブルタイプのゲーム機。



18 エレクトロニクスゲーム バンダイ 5名

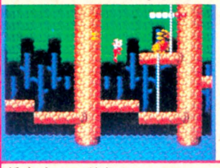
人気番組、おもいっきり探偵団のLCDゲーム。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SOFTWARE ソフトウエア

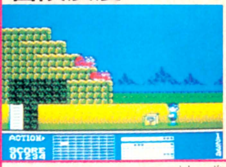
アクションあり、シューティングあり、スポーツありの50種類のソフトたち。ぜんぶまとめて540本もプレゼントしちゃうのだ。自分の欲しいソフトを見つけたら、ためらわず、すぐに応募するのだ。

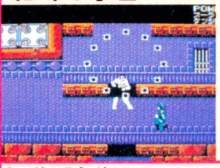
アクション

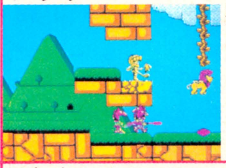
アルゴスの戦士　10名

23 獣王ライガーによって荒廃したアルゴールを救うのだ。
テクモ

未来神話ジャーヴァス　10名

28 宇宙飛行士のジャーヴァスが悪の使者に立ち向かう。
タイトー

冒険浪漫　10名

33 主人公ドタが、トルーダを倒し秘宝を封印するのだ。
イマジニア

北斗の拳2　10名

24 雑誌、TVで人気のキャラクターケンシロウが戦うぞ。
東映動画

アテナ　10名

29 幻想界に旅出たアテナが勇敢に敵と戦うのだ。
エス・エヌ・ケイ

ミラクルロピット 2100年の大冒険　10名

34 ロボットのロピットと女の子がUFOをやっつけるのだ。
キングレコード

熱血硬派くにおくん　10名

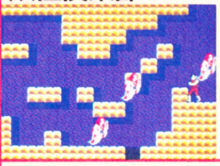
25 さらわれたひろしを助けるため、くにおくんが大活躍。
テクノスジャパン

Bugってハニー　10名

30 裏技を駆使し、ニーちゃんと高橋原人が大冒険。
ハドソン

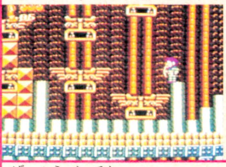
エルナークの財宝　10名

35 大泥棒が、失われた財宝を求めて地下の迷宮へ。
トーワチキ

妖怪倶楽部　10名

26 人間界の侵略をねらう妖獣王にエスパーあきらが挑む。
ジャレコ

所さんのまもるもせめるも　10名

31 変わり果てた世界を、娘を助けに所さんが走るのだ。
EPICソニー

モンティのどきどき大脱走　10名

36 無実のモンティが真犯人を捜して大活躍するのだ。
アイレム

うっでいぽこ　10名

27 人形のぽこが体を手に入れるために妖精を捜すのだ。
デービーソフト

磁界少年メット・マグ　10名

32 磁石を使って、難解な迷路をメット・マグが解き明かす。
DOG

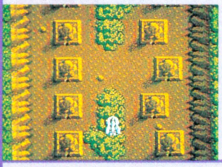
月風魔伝　10名

37 魔王"龍骨鬼"に奪われた霊剣"波動剣"を取り戻すのだ。
コナミ

シューティング

ファンタジーゾーン　10名

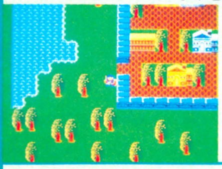
20 ビデオゲームでおなじみのかわいらしいゲームなのだ。
サン電子

ヘクター'87　10名

21 狂ってしまった謎のマシン"ヘクター"を倒すのだ。
ハドソン

セクションZ　10名

22 複雑に入り組む迷路を通り抜け、エルブレインを倒せ。
カプコン

ロールプレイング&アドベンチャー

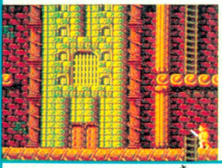
ヘラクレスの栄光　10名

48 魔王ハデスにさらわれたヴィーナスを救い出せ！
データイースト

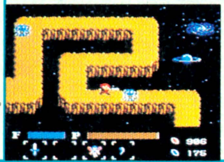
勇士の紋章　20名

51 「ディープダンジョン」の続編。敵もパワーアップ。
DOG

ゾンビハンター　10名

54 地下深く隠れている魔王ドルゴを倒し平和を取り戻せ。
ハイスコア

ファザナドゥ　10名

49 パソコン版で大ヒット。不滅のアクションRPGなのだ。
ハドソン

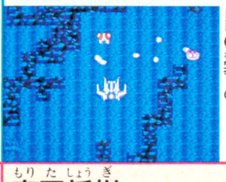
聖剣サイコカリバー　10名

52 2人の妖精をひき連れて、魔王の城へと進むのだ。
イマジニア

インドラの光　10名

55 宇宙から落下してきた謎の物体を求めて北の大陸へ。
ケムコ

オホーツクに消ゆ　10名

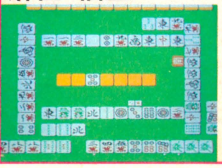
50 次々に起きる殺人事件。広大な北海道で犯人を捜せ！
アスキー

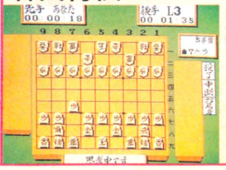
リフレクトワールド　10名

53 ダークバダストの巨大移動要塞を打ち破るのだ！
イーストキューブ

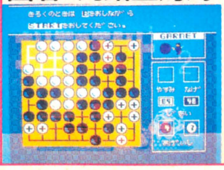
新宿中央公園殺人事件　10名

56 新宿中央公園で起こった殺人事件の犯人は誰なのか？
データイースト

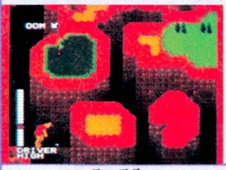
テーブルゲーム

麻雀 悟空　10名

57 ルール設定や研究のモードがある本格派のマージャン。
アスキー

森田将棋　10名

58 家族みんなで楽しめるテーブルゲームの元祖なのだ。
セタ

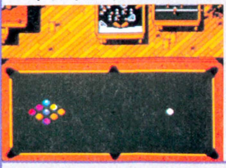
囲碁 九路盤対局　20名

59 小さめの碁盤でやる囲碁。なかなか強いのだ。
ビー・ピー・エス

スポーツ

プロゴルファー猿　10名

60 猿のプレーするホールは一味違ったゴルフが楽しめる。
バンダイ

ゴルフUSコース　10名

61 「ゴルフJapanコース」の続編。よりエキサイティング。
任天堂

エキサイティングビリヤード　10名

62 ハスラーの気分を味わえる楽しいビリヤードゲーム。
コナミ

スマッシュピンポン　20名

63 単純なだけに思わず熱くなってしまうピンポンなのだ。
任天堂

創刊1周年謝恩 ウルトラ大プレゼント

ボンバーキング 10名

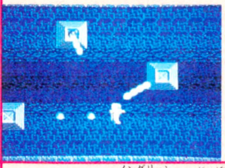
38 様々な仕掛けのあるエリアを爆弾を使って進むのだ。 ハドソン

ブービーキッズ 10名

39 昔なつかしい平安京エイリアン』のリメイク版だ。 ニチブツ

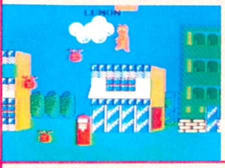
風雲少林拳 10名

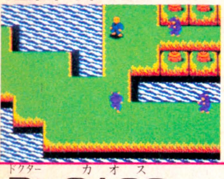
40 東の少林拳を体得するために戦っていくのだ。 ジャレコ

エアーフォートレス 10名

44 レーザーガンを武器に、巨大な宇宙都市に乗り込め！ HAL研究所

ハオ君の不思議な旅 10名

41 世の中で一番大切なものを探すため、ハオ君が旅立つ。 DOG

マイケルのEnglish大冒険 10名

45 人気者マイケルがいっしょに英語を勉強してくれる。 スコーピオンソフト

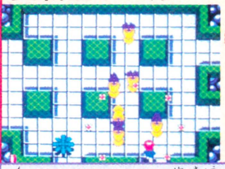
迷宮寺院ダババ 10名

42 ターニャを救うため、ダババの寺院に乗り込むのだ。 コナミ

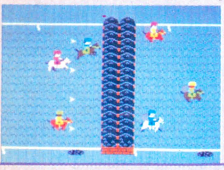
タイタニックミステリー 10名

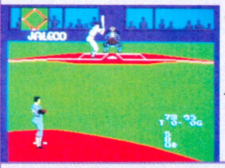
46 沈没した豪華客船タイタニック号を引き上げるのだ。 学研

Dr.CAOS 10名

43 マイケルが、連絡のとだえてしまった兄を探すのだ。 ポニー

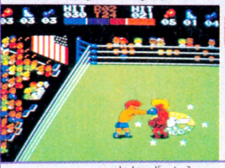
愛戦士ニコル 10名

47 ステラがさらわれた！ 敵を倒してステラを助け出せ。 コナミ

ファミリージョッキー 10名

64 いろいろなコースを馬に乗って走るダービーゲーム。 ナムコ

燃えろ！プロ野球 10名

67 あらゆるデータを盛り込んだ本格的野球ゲームなのだ。 ジャレコ

タイナマイトボウル 20名

65 プレイヤーやレーンなどを選べる本格派ボウリング。 東芝EMI

ファミリーボクシング 10名

68 6つもの違ったゲームが楽しめる、ぜいたくなゲーム。 ナムコ

ジョギングレース 10名

66 ファミコンで体を鍛えられるというありがたいゲーム。 バンダイ

つっぱり大相撲 10名

69 下っ端の力士になって横綱を目指し、ガンバるのだ。 テクモ

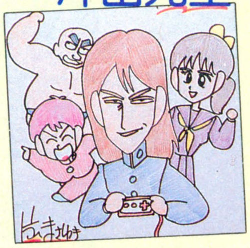
発表は、8月21日発売の本誌18号誌上で行ないます。

SIGNATURE 色紙

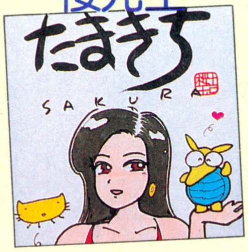
ファミコン通信連載中のマンガ、『大トロ倶楽部』、『しあわせのかたち』、『ベーしっ君』の作者の先生方に書いてもらった色紙なのだ。これがあたった人は、〝幸せ者〟と言っても過言ではない。

70 サイン入り色紙 各10名

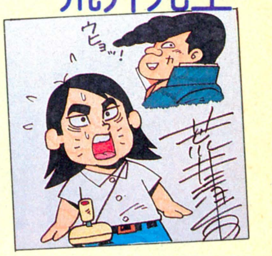
片山先生



桜先生



荒井先生



スペシャル

ファミコン通信グッズ4点セット

▽けしゴム・バッジ・ステッカー・カップ



この4点セットは、どの賞品もあたらなかった人の中から1000名にプレゼント。でも、どーしても「これが欲しい」という人は、はがきに〝ファミ通グッズ〟と書いて送れば、ここで抽選されるぞ。

1000名

応募方法

はがきの書き方

欲しいプレゼント
3番
カンペンケース
〒108
東京都港区南青山
1-11-1
ファミ通ネッキー 1さい
(03)406-7166
応募券

官製はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい賞品の番号と品名を書き、応募券をしっかりはって応募してください。応募券のないはがきは無効です。しめ切りは、7月24日(金)。当日の消印があれば有効です。

あて先

〒107
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部
ファミ通創刊1周年大プレゼント係

●ご注意
ゲームソフトの当選者への発送は、そのゲームソフトの発売日以後となります。また、発売の中止あるいは延期があった場合は、他の賞品に変更することがあります。



ファミコン通信 TOP 30

今週は初登場のソフトが3本、TOP5に入ってきた。『ファミスタ』も、いつも通り3位におさまっている。『Bugってハニー』は、裏ゲームをクリアーしないと表ゲームの進行に必要なパスワードが得られないというなかなかめずらしいゲームなのだ。



©1987 Susumu Matsushita

1 勇士の紋章 885

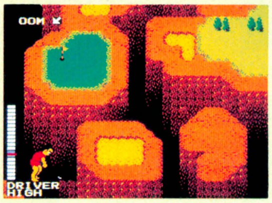


前回 ― 前々回 ―

DOG　3400円(ディスクカード)

このゲームは、人気の高かった『ディープダンジョン』の続編なのだ。3Dダンジョンタイプのゲームが好きな人は、絶対にやってみるべきだね。アイテムの数も増え、シナリオは前作よりも奥深くなったのだ。

2 プロゴルファー猿 870

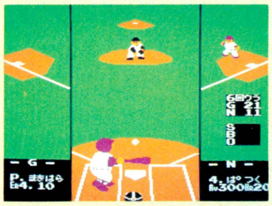


前回 ― 前々回 ―

バンダイ　3300円(ディスクカード)

あっと驚くスーパーゴルフゲーム『プロゴルファー猿』が今週の第2位だ。とにかく遊びに徹したゴルフで、カラスや竜巻が妨害するし、練習モードも射的みたいだ。そして極めつきは〝旗づつみ〟だ!

3 プロ野球 ファミリースタジアム 852

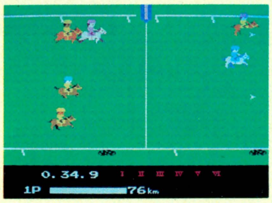


前回 1 前々回 2

ナムコ　3900円(カートリッジ)

もうそろそろ『スーパーマリオ』に追いつくんじゃないのかな?　というぐらい売れに売れまくってるのだ。その上、ビデオゲームTOP15でも『ファミスタ』は上位にランクインしている。とんでもねーソフトなのだ。

4 ファミリージョッキー 836



前回 18 前々回 4

ナムコ　3900円(カートリッジ)

先週18位まで落ちて、うーん落ちちゃったなーと思ったら、4位に復活してしまった。ギャンブルのゲームはダメっていう人もいるんだけど、これにのめりこんでもお金がなくなるわけじゃないからいいよねえ?

5 Bugってハニー 751



前回 ― 前々回 ―

ハドソン　5500円(カートリッジ)

表面はキャラクターゲーム、裏面はブロックくずしという〝1本で2度おいしいソフト〟の『Bugってハニー』。パドルの動き方が新方式で、ブロックくずしの苦手な人でも、ボールを落とすことはめったにないのだ。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

★6月26日付

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
↑	6	—	—	スマッシュピンポン	任天堂 2500円(ディスクカード)	スポーツ	631
↓	7	2	1	キン肉マン キン肉星王位争奪戦	バンダイ 3300円(ディスクカード)	アクション	576
↑	8	—	—	アテナ	エス・エヌ・ケイ 5500円(カートリッジ)	アクション	462
↓	9	3	—	ダイナマイトボウル	東芝EMI 4900円(カートリッジ)	スポーツ	384
↑	10	—	—	迷宮寺院ダババ	コナミ 2980円(ディスクカード)	アクション	328
↓	11	5	—	聖剣サイコカリバー	イマジニア 4900円(ディスクカード)	アクション	325
↓	12	6	10	ドラゴンクエストII	エニックス 5500円(カートリッジ)	ロールプレイング	312
	13	10	—	セクションZ	カプコン 2980円(ディスクカード)	アクション	236
	14	15	19	アルカノイド	タイトー 5400円(カートリッジ)	アクション	200
↓	15	4	3	さんまの名探偵	ナムコ 4900円(カートリッジ)	アドベンチャー	182
	16	14	7	アルゴスの戦士	テクモ 4900円(カートリッジ)	アクション	138
	17	19	16	森田将棋	セタ 5500円(カートリッジ)	テーブルゲーム	116
↓	18	13	8	ミッキーマウス	ハドソン 4900円(カートリッジ)	アクション	103
	19	17	9	魔界島	カプコン 4980円(カートリッジ)	アクション	96
	20	—	—	リフレクトワールド	イーストキューブ 3200円(ディスクカード)	ロールプレイング	88

	今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
↓	21	7	6	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン 5500円(C)
	22	20	18	愛戦士ニコル	コナミ 2980円(D)
↓	23	8	5	北斗の拳2	東映動画 5500円(C)
	24	21	12	新宿中央公園殺人事件	データイースト 3300円(D)
↑	25	30	22	ドラゴンクエスト	エニックス 5500円(C)
↓	26	9	—	妖怪倶楽部	ジャレコ 4900円(C)
	27	—	14	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 4900円(C) 2500円(D)
	28	25	17	グリーンベレー	コナミ 2980円(D)
	29	29	20	ウルトラマン	バンダイ 3300円(D)
	30	—	23	高橋名人の冒険島	ハドソン 4900円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション
テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP15

ファミ通を毎号買って、食い入るように読んでいる賢明な読者はすでにお気付きのことと思うが、今回からレイアウトが変わったのだ。フフフ……どうだ、かっこよくなっただろう。〝お店からのお便り〟なんていう、すごいようなどーでもいいようなコーナーも始まって、心機一転がんばるぞと。〝一覧表〟のスペースは小さくなってしまったけど、そのかわりにこの後で新しい書き換えソフトの情報をのせていくからよろしくねん。さっそく書き換えにいこうぜっ!!

今週書き換えが始まったソフト

- スマッシュピンポン(任天堂)
- ゴルフJAPANコース(任天堂)
- ゴルフUSコース(任天堂)
- 愛戦士ニコル(コナミ)
- 新宿中央公園殺人事件(データイースト)
- キン肉マン キン肉王位争奪戦(バンダイ)
- 風雲少林拳(ジャレコ)

★6月26日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	―	グリーベレー	コナミ	439
2	―	レリクス暗黒要塞	ボーステック	264
3	―	ダーティペア	バンダイ	257
4	12	とびだせ大作戦	DOG	229
5	―	エスパードリーム	コナミ	180
6	1	アップルタウン物語	DOG	117
7	4	オトッキー	アスキー	89
8	3	スーパーロードランナー	アイレム	85
9	5	ウインターゲームズ	ポニー	76
10	―	バレーボール	任天堂	71
11	7	ウルトラマン	バンダイ	68
12	6	ディープダンション魔洞戦紀	DOG	65
13	―	テニス	任天堂	61
14	―	サッカー	任天堂	54
15	10	プロレス	任天堂	47

●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

お店からのお便り　博品館トイパーク

TOP30のニューデザインと共に新しくスタートした〝お店からのお便り〟。TOP30などのデータ集計に協力していただいたお店の方々にお話を聞こうというこのコーナー。第1回めにご登場願ったのは、博品館トイパークの菊池さんです。

トイパークのゲームソフトコーナーにいる菊池さんは、大のゲーム好き。売り場の品ぞろえも、ほとんど自分の趣味で決めているそうです。

どんなゲームが好きですか？という質問に、「そうですねェ、あまり複雑なゲームより、単純にスッとのめり込めるシューティングゲームがいいですね。」と答える菊池さん。がんばって売り上げ伸ばしてくださいね。



⬅お気に入りのソフトに囲まれてご満悦の菊池さん。『ロードランナー』などのゲームが昔から好きだったとか……。

ディスクライター ソフト書き換え予定表

ソフト名	メーカー名	開始日	ソフト名	メーカー名	開始日
ハオ君の不思議な旅	DOG	6月30日	インドラの光	ケムコ	未定
リフレクトワールド	イーストキューブ	7月24日	奇々怪界	タイトー	未定
セクションZ	カプコン	7月24日	冒険浪漫	イマジニア	未定
プロゴルファー猿	バンダイ	7月24日	バイブル1999	イマジニア	未定
勇士の紋章	DOG	7月24日	カリーンの剣(仮題)	DOG	未定
迷宮寺院ダババ	コナミ	7月24日	エイリアン2(仮題)	DOG	未定
ナゾラーランド2	サン電子	7月24日	真田十勇士(仮題)	ケムコ	未定
Dr.CHAOS	ポニー	8月12日	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
夢工場 ドキドキパニック	フジテレビ	9月10日	コズミックシステム(仮題)	イマジニア	未定
エアーフォートレス	HAL研究所	未定	皇帝の闇(仮題)	サン電子	未定
上海	サン電子	未定	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定
トップルジップ	ボーステック	未定	ライジン(仮題)	DOG	未定
タイタニックミステリー	学研	未定	キャプテン翼	テクモ	未定
妖怪屋敷	アイレム	未定	ポケットザウルスクイズワールド	バンダイ	未定
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ	未定	聖剣伝説	DOG	未定

なお、イマジニアの『銀河伝承』、『聖剣サイコカリバー』、ビーピーエスの『囲碁 九路盤対局』、スコーピオンソフトの『マイケルのEnglish大冒険』、およびサン電子の『アディアンの杖』、『地底大陸オルドーラ』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

U.S.A TOP10

とゆーわけで、今週のランキングはごらんのとおりなのだ。なぜだかしらないけど、先週までやたら人気のあった『スラローム』が、ランキングに入ってないんですよね。売り切れちゃったんですかね。そのかわりといっちゃなんだけど『バレーボール』が1位になったわけだ。あのヘコヘコした腰の動きが、アメリカの人も見れるようになったわけですな。にしてもアメリカ人はスポーツゲームが好きだなあ。日本ではここまでの人気はないかもね。これが、国民性の違いってやつかな……なんてことを考えてしまう今日このごろなのでした。

★6月26日付

	今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
↑	1	—	バレーボール (VOLLEY BALL)	$24.95	
	2	3	グラディウス (GRADIUS)	$24.95	
	3	6	プロレス (WRESTLING)	$24.95	
↑	4	10	ゴルフ (GOLF)	$24.95	
	5	7	ハイパーオリンピック (TRACK & FIELD)	$24.95	
↑	6	—	悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA)	$24.95	
↓	7	2	戦城の狼 (COMMANDO)	$24.95	
	8	5	魔界村 (GHOSTS'N GOBLINS)	$24.95	
	9	—	グリーンベレー (RUSH'N ATTACK)	$24.95	
	10	8	スーパーマリオブラザーズ (SUPER MARIO BROS.)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ



FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

トムからのプレゼントだよっ!!

ヤッピー！　トムだよーん。みなさんコンニチハ。この〝ヤッピー！〟って、日本のアイドルの酒井法子サンがよく使うそうですね（やけにくわしいじゃねえか：編集部）。いちど逢ってみたいな。

ところで、今号でファミ通は1周年を迎えたそーで、どーもおめでとーございます。これからもがんばってくださいね。とゆーわけで、ボクも自腹を切って、みなさんにプレゼントを贈りたいと思いまーす。ジャーン。

プレゼントするものはアメリカで売ってるNES（アメリカのファミコン：編集部注）のカートリッジだよーん。ソフトは5種類で各1本ずつだから、計5人の親愛なる読者に抽選でプレゼントしまーす。えーと応募方法ですけど、はがきにボクの顔の一部を描いて、サンフランシスコのボクの自宅に送るのはたいへんだから、ファミ通編集部に送ってくださいね。抽選と発送はファミ通の人がやってくれると思います。みなさん応募してくださいね。では今回はこのへんで、バーイ。

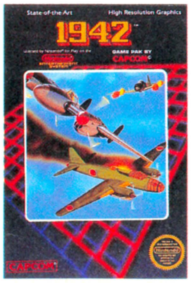
●編集部より：えー、いつも信頼性のまったくないこのコーナーですが、今回のトムのプレゼントはマジな企画ですので〝U.S.A.トムプレ〟係までどしどし応募してください。なお、このカートリッジは日本のファミコンでは動きませんのであしからず。しめ切りは7月2日必着です。



⬅日本では「グリーンベレー」の名で発売された。みんな知ってるよね。



⬅"日本では百万本以上売れちゃったんだよーん"の「グラディウス」。



⬅自機が米軍、敵機が日本軍だからアメリカ人がやるとちょうどいいね。



⬅日本版のように、専用コントローラーは付かないよーだ。



⬅「発売遅れちゃってごめんねん」（山田康夫）の「魔界村」なのだ。

読者が選ぶ TOP20

今週のランキング表にはやたら矢印が多いなーと、お思いのあなた、そう今週から大きな動きのあったソフトには矢印を付けることになったのだ。〝トップテン〟や〝ベストヒットU.S.A.〟みたいでいいでしょ。小林克也風に「セブンポイント大きくジャンプアップ!!」とか「2ポイントダウンです」とか言いたくなってくるのだ。まあ、ちょっと矢印が多くなると見にくいかな、とも思うけどね。話は変わるけど、累計のランクに入るのは大変なんだよね。累計にランキングしているソフトでも、今週1点も入らなかったのもあるんだけどなあ。

★6月26日付

	今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
	1	1	ドラゴンクエストII	エニックス	1366
	2	2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	636
	3	3	ファミリージョッキー	ナムコ	470
	4	4	さんまの名探偵	ナムコ	239
↑	5	—	勇士の紋章	DOG	180
	6	9	新宿中央公園殺人事件	データイースト	152
	7	5	キン肉マン2 キン肉星王位争奪戦	バンダイ	143
↑	8	14	ゼルダの伝説	任天堂	132
	9	6	グリーンベレー	コナミ	123
	10	10	ドラゴンクエスト	エニックス	118
	11	8	ゴルフJAPANコース	任天堂	107
↑	12	19	リンクの冒険	任天堂	104
↑	13	18	エスパードリーム	コナミ	88
	14	13	グーニーズ2	コナミ	86
	15	12	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	70
↑	16	—	迷宮寺院ダババ	コナミ	62
↑	17	—	ザナック	ポニー	61
	18	17	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	55
	19	—	スマッシュピンポン	任天堂	42
	20	—	聖剣サイコカリバー	イマジニア	35

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	29758
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	9325
3	3	リンクの冒険	4736
4	4	ドラゴンクエスト	4471
5	5	ドラゴンバスター	1816
6	6	ゴルフJAPANコース	1703
7	7	さんまの名探偵	1673
8	8	グーニーズ2	1498
9	9	ゼルダの伝説	1412
10	11	ディープダンジョン 魔洞戦紀	1162
11	10	光神話パルテナの鏡	1149
12	12	エスパードリーム	1131
13	—	ファミリージョッキー	1016
14	15	ザナック	941
15	13	たけしの挑戦状	905
16	14	闘いの挽歌	893
17	16	ドラえもん	856
18	17	火の鳥 我王の冒険	844
19	18	ドラゴンボール 神龍の謎	827
20	19	迷宮組曲	683

読者のご意見板

●「ファミリートレーナー」をやっていたら、床がつぶれてしまった。そのせいでおこられた。「ファミリートレーナー」のばかやろー！

志賀県　市田浩之　11歳

●はっきりいって、コナミのディスクゲームは、ロード時間が長すぎる。

神奈川県　中山行功　12歳

●このあいだ、友達の家で「スマッシュピンポン」をやらしてもらった。最高におもしろかった。やはり任天堂のスポーツシリーズは楽しい。

愛知県　野口和彦　13歳

●「ファミスタ」の説明書の16ページに、6番打者の〝ぎる〟はチーム一のハンサムと書いてあるが、パッケージを見ると、チーム一不細工な顔をしていると思う。あれがチーム一ハンサムなら、きっとナムコスターズにはファンがつかないだろう。パッケージの絵を描いた人は、何か大きなカン違いをしていると思うんだけど、みなさんはどう思いますか？

大阪府　篠原雅弘　会員番号822228　14歳

●ファミコン版の「くにおくん」！　あのナイフを持ったやっちゃんがどーしてカットされたのだー。あいつをパンチして、えりづかみキックして、背おい投げするのがカイカンだったのにー。

高知県　中西久志　16歳

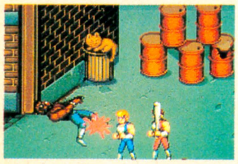
●僕は「ゴルフ JAPAN コース」をやっていて、ボギーやダブルボギーの音がなるだけで満足だ。

大阪府　下平知範　11歳

ビデオゲーム TOP15

〝ビデオゲームTOP10〟も、今週から〝TOP15〟に格あげだ。まあ中身はそんなに変わらないけどね。今週も第1位は「スーパーハングオン」だ。BGMが選択できるところは「アウトラン」と同じなんだけど、いまひとつ聞き取りにくいのが欠点だな。4位の「コンバットスクール」は、トラックボールを使った「ハイパーオリンピック」という感じのゲームなのだ。そして、とうとうでてしまった「アルカノイドII」。パワーアップの種類もぐーんと増え、面数もやたら多くなった。パワーアップのしかたによっては、24個のボールが飛びまわるという恐ろしいゲームなのだ。

注目ソフト



3位ダブルドラゴン
どんなにヘタでも、お金をどと一のごとくつぎこめば、きっと君にもエンディングが見れる!?

★6月26日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	スーパーハングオン	セガ	1825
2	2	ファミリースタジアム	ナムコ	1698
3	—	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	1467
4	—	コンバットスクール	コナミ	1129
5	4	アウトラン	セガ	991
6	9	WEC ル・マン24	コナミ	880
7	6	対家麻濡感(ハウスマヌカン) 六本木ライブ編	ニチブツ	751
8	5	飛翔鮫	タイトー	565
9	8	SDI	セガ	481
10	3	ダライアス	タイトー	428
11	7	エイリアンシンドローム	セガ	401
12	—	エクスターミネーション	タイトー	398
13	—	アルカノイドII	タイトー	305
14	—	妖怪道中記	ナムコ	218
15	—	3D サンダーセプターII	ナムコ	103

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京　巣鴨)、プレイシティキャロット笹塚店(東京　笹塚)、プレイシティキャロットなんば店(大阪　難波)、プレイシティキャロット表町店(岡山　表町)

セガ TOP10

今回は新作がけっこう発売されたのだ。「エンデューロ」もゲーセンのとはまったくちがうけれど、これはこれでなかなかどーしてなのだな。「ジリオン」は記憶力も必要な迷路タイプのアクションゲームなのだ。どれもいいゲームなのだが、この本が発売されるころには大物中の大物、「アウトラン」がついにでるのだ。絶対買うべし。

注目ソフト



9位ファンタジーゾーン
『ファンタジーゾーン2』の発売が決定したぞ。今回のセガ通で特集してるから、そっちも見てね。

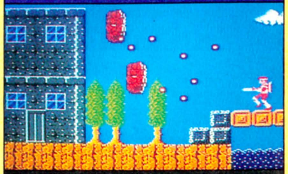
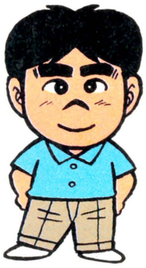
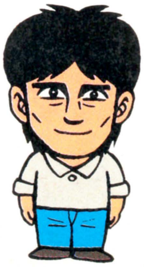
★6月26日付

今回	前回	ソフト名	対応機種	得点
1	—	エンデューロレーサー	マークIII	1562
2	—	赤い光弾ジリオン	マークIII	1325
3	—	魔界列伝	マークIII	1118
4	2	スケバン刑事II	マークIII	983
5	1	ロッキー	マークIII	812
6	3	ウッディポップ	マークIII	698
7	4	スペースハリアー	マークIII	623
8	7	ロレッタの肖像	全機種	515
9	8	ファンタジーゾーン	マークIII	376
10	—	ザ・サーキット	マークIII	228

●協力店　西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　梅田)

お買い物に便利 新作ゲーム

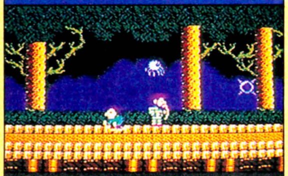
ときどき、ゲームをよくやらないうちに評価してるんじゃないかっていわれることが

評論家＼作品	ゴルフUSコース	ボンバーキング	チェスターフィールド
			
	任天堂 3500円 ディスクカード 発売中	ハドソン 5500円 カートリッジ 8月7日発売	ビック東海 5300円 カートリッジ 7月下旬発売
東府屋ファミ坊  この間スパゲッティの大盛りを頼んだら、店員さんが忘れちゃって、結局サービスで2人前いただいてしまった。いやあ、うれしかったね。	7 どちらかというと、僕は『JAPANコース』の方が好きだ。前作のムードを一新しようとしたのはわかるが、なんか凝りすぎちゃってる感じ。画面切り替えが何回もあるため、プレイ時間が長くなって、かったるいのだ。とはいっても、ゲームのレベルとしては、かなり高い。BGMも3重丸だ。	6 昔ヒットした『ボンバーマン』のグレードアップ版。パワーアップ+パズルの楽しみがある、ちょっと風変わりなアクションゲームだ。ただ、ノリとしては、かなり面倒くさい。それに操作性もちょっぴり悪いから、なにげなくやられてしまう。『バベルの塔』が好きだった人ならって感じだな。	4 ちょっぴりRPG風のアクションゲーム。先週紹介した『ゾンビハンター』のノリだね。ただ、アクション性が要求されるわりには、操作性が悪い。スクロールもぎこちないしね。あと、カタカナのメッセージってのが、読みづらいんだ。日本人なんだから、せめてひらがなを使うべきだと思う。
水野店長  この夏は、『ハチ公物語』だとか『ラッコ物語』だとか、そーゆーふーな動物映画が公開されるらしい。もっとマシな企画はないのかねえ。	8 任天堂ゴルフゲームの第3弾なのだ。回を重ねるごとに、確実にパワーアップしているのはスゴイと思う。このゲームは、結局のところシミュレーションゲームだと思うんだよね。だけど、シミュレーションゲームのメンドク臭いとこやセコセコしたとこを、ゼーンゼン感じさせないのがいい。	7 隠れ『ボンバーマン』ファンってのはいるもんで、私の知ってる人にも、こりもせずに今だに遊び込んでいる人がいる。コマったもんだ……。というわけで、『ボンバーマン』の続編とでもいった感じのゲームがこれ。あれから1年とか1年半とかしかたってないのに、世の中変わってしまったのね。	6 ロールプレイング風アクションゲームというか、アクション要素の強いロールプレイングというか、とにかくそーゆーやつだ。あんましこれといった特徴がないものだから、このゲーム乱発時代には、ちと苦しい気がする。こじんまりとまとまっていて楽しめることは楽しめるんだけど……。
森下万里子  遊園地に行きたいな。最近かなりコワーイ乗り物が増えてるけど、やっぱり昔ながらの観覧車やコーヒーカップに乗りたいなってすごく思うの。	9 ショットするときは、必ず3D面になるから、ものすごくリアル。ちゃんとコース全体を見ることもできるし、打つ位置によって画面も切り替わるから打ちやすいし、よくできていると思います。でもすごく難しい。林の中に入りこんじゃったりすると大変だし、画面の情報もややこしいかな。	7 爆弾をしかけて障害物を壊して、アイテムを集めていくんだけど、秘宝や鍵を見つけないと、いつまでもループし続けることになったり、爆弾をしかけるときに、自分の逃げ道をつくっておかないと、爆風に巻きこまれてやられちゃうことになったりと、けっこうむずかしいゲームなのです。	7 アクション面から扉に入ると、グッとリアルになっちゃうの。現代的な女の子や男の人がいて、会話もとても楽しくて、すごくいいな。外のアクション面も、いろんなしかけがあって、単調になりがちなところを飽きさせないように、うまくカバーしてますね。各面のボスキャラが強ーいのです。
ガスコン金矢  深夜、タクシーに乗ったら、運転手さんがコックリ、コックリ……。自宅に着くまで眠らせてはなるかと、必死でしゃべり続けてしまった。	8 『JAPANコース』とくらべて、『USコース』は、ピンまでの残り直線距離が表示されるし、打球がグリーン画面で3D表示されるなど、格段にパワーアップした。『JAPANコース』を持っている人は書き換えを利用しよう。トーナメント賞品の『パンチアウト』はボクも欲しいけど、無理だろうな。	6 昔、といっても4、5年前にPC-8001mkIIというパソコンで『ボンバーマン』をやっていた。その当時、すごく面白いと思った。1年半前、ファミコンの『ボンバーマン』をやった。そして、この『ボンバーキング』だ。グラフィックなどは格段に進歩したが、インパクトは年々薄れていく……。	5 『リンクの冒険』からマップ画面を取って、バトルモードだけにしたよーな作品。それはそれでいいが、歩いているときの動作など多少ぎこちなさを感じる。途中にある扉に入り、人物に話しかけると、「ここが武器屋だったりするわけだ」などと答える。メッセージがちょっとユニーク。

クロスレビュー

あるんだけど、とんでもないのだ。いっつもちゃあんと自分でやってるぞ。やらなくちゃ書けない。これはもう当たり前！

モンティのドキドキ大脱走



ジャレコ　価格未定
ディスクカード
7月下旬発売

ファミリートレーナー 迷路大作戦



バンダイ　4900円
専用カートリッジ
7月下旬発売

ヘクター'87



ハドソン　5000円
カートリッジ
7月16日発売

ハイウェイスター



DOG　価格未定
カートリッジ
8月上旬発売

今週はこれを買え！

モンティのドキドキ大脱走　4
横スクロールと上下スクロールでゲームが進む、古いタイプのシューティングゲームだ。『スーパーマリオ』のスタイルから抜けきれてないんだよね。うーん。あと、操作性がちょっぴり悪い。スティックを倒してからキャラが反応するまで、微妙なタイムラグがある。イライラするんだよね。

迷路大作戦　6
ファミリートレーナー用のゲーム。もともとファミトレってのは色モノ企画だから、それについてった人なら、買ってもいいと思う。ゲーム自体の評価としては、可もなし不可もなし。うーん、そんなとこだなあ。少なくとも『ジョギングレース』に満足した人なら、お勧めだと思うよ。

ヘクター'87　7
オーソドックスの上に"超"がついたような、ハドソン型のシューティングゲーム。『スターソルジャーII』と思ってれば、まちがいはない。ゲームとしては2年ほど前に出てもおかしくないノリだけに、そこに開発者の思い込みを感じる。"シンプル・イズ・ベスト"という表現そのままのゲーム。

ハイウェイスター　6
見たとたん、はっとする。コースにアップダウンがあり、スピード感もなかなかのものなのだ。ただ、実際にプレイしてみると、うーんという感じ。まず、コースが単調すぎるのだ。横の景色がゼロだからね。あと1コース4分も長くて疲れると思う。まあ、息ぬき用としてはいいけれど。

『パンチアウト』をねらうなら『USコース』、息抜きのゲームなら『ハイウエイスター』、アクションゲームファンなら『ヘクター'87』。ただ、どうしてもというほどじゃないから、見送りでもいいよ。

モンティのドキドキ大脱走　5
ゲームを開発なさる方々は、きっと大変なんだろうなあと思う。月に20本とかゲームが発売されるわけだから、他のゲームとどこか変わった要素を盛り込まなきゃならない。このゲームの場合、設定がとても印象的。キャラクターの動きもヘンだよね。でもしかし、ゲームはよくあるやつだ。

迷路大作戦　7
例によって、「ファミトレ」を持ってる人しか気にしてないんだろうね。この『迷路大作戦』が発売されたからって、「ファミトレ」買っちゃおうって人は少ないと思う。でもね、こいつはなかなか面白いですよ。今までのやつよりリアリティーがあって、いかにも迷路のなかを走ってるって感じ。

ヘクター'87　8
やっぱりみんな、フツーのシューティングゲームが好きだったんだね。なんでもない、撃って逃げて撃って逃げて撃って逃げて、逃げて撃って逃げて撃って型のアクションゲームが好きだったのだ。裏の裏をかかれたようで、気持ちよく遊んでしまった。もう一度、基本にもどるべきなのだ。

ハイウェイスター　9
マークIII版の『アウトラン』にも、まさるともおとらないレーシングゲームなのだ。私もいちおう『F1レース』はけっこうやったくちなので、この手のレーシングゲームは大好きなのだ。ひさびさにのめりこめる、単純明解アクションゲームだと思う。ハッキリ言って、これは買いですね。

今週は、『ハイウエイスター』と『ヘクター』という、ふたつのよくできたアクションゲームがあってウレシイ。ロールプレイングっぽいアクションゲームに、そろそろあきてきたみたいなのだ。

モンティのドキドキ大脱走　6
主人公のモンティが、ジャンプするときに、クルクルッとウルトラCをやっちゃうとこが、すごくいいな。はずみがつくと、ゴムまりみたいになって、さらに高くジャンプできちゃうのね。画面の中にいろいろなワナがしかけられていて、それを見つけるのがけっこうおもしろいと思うわ。

迷路大作戦　7
今度のファミリートレーナーは、迷路を自分の足で進んでいくという、これまでのスポーツシリーズとは、ちょっと違った趣向のようです。敵キャラも出てきたり、アイテムを集めたりと、ただ体を動かすだけじゃなく、しっかりゲームできちゃうところが、おもしろいところだと思います。

ヘクター'87　7
今年の全国キャラバン用のソフトです。このゲームの特徴は、自機がパワーアップしないこと。それだけ、ゲーム性、とくに敵キャラの動きを重視しているということなんですね。原則的なシューティングゲームとして、評価したいな。キャラバン用に使われる2分、5分のモードは応用性ありよ。

ハイウェイスター　9
セガマークIIIに『アウトラン』が出たでしょ。だからファミコン版でも早く出ないかなあと思ってたのよね。うれしい。自分の好きな方の車を選んで青空の中、美しい夜景の中をビュンビュン走るのです。ターボだってきいちゃうのです。ちゃんとアップダウンもあるし、すごくよくできてるなあ。

今回の方里子のオススメは、『ハイウエイスター』。『ゴルフUSコース』もいいけど、単純にスピードを競ってグングン走るレーシングゲームに、とっても魅力を感じるのです。方里子もドライブしたい。

モンティのドキドキ大脱走　6
いろいろな仕掛けのある鍾乳洞や古代遺跡に隠された写真を見つけだして集めるアクションゲーム。主人公は無実の罪をはらすため、証拠品の写真を集めるという設定がユニーク。でも、あまりゲーム内容とはカンケーないよーに思う。よーするに、「スーパーピットフォール」のノリですね。

迷路大作戦　5
いままでのスポーツものとは違い、こんどの「ファミトレ」用ソフトはゲームだ。迷路自体はそれほどムズカシクはないが、じっさいに制限時間内に抜けるのはタイヘン。コントローラーのほうで弾を撃って、出てくる敵をやっつけられたら、もっとオモシロクなったんじゃないかな!?

ヘクター'87　7
久しぶりのシューティングゲームだね。面白いRPGで遊ぶのもいいけど、ときにはこーゆー"眠気すっきり飴"みたいにスカッとするゲームもいいもんだ。ちょっと古くさい気もするけど、さすがにグラフィックなんかに時代の進歩を感じる。2分間とか5分間のスコアを競えるのもいいね。

ハイウェイスター　8
コーナーでは軽いドリフト状態を維持し、立ち上りざまにターボ特有のカン高いエクゾーストを残し加速する……この感覚がたまらない。そりゃ、『アウトラン』と比べたらカワイソウですよ。あっちは業務用だし。ファミコンでこの感覚が味わえるなら、はっきり言ってボクは買っちゃいます。

モータースポーツが大好きなボクは、何と言われよーが『ハイウエイスター』をすすめる。もうひとつ、実際のゴルフをするよーな人は大嫌いだけど、ファミコンの『USコース』なら遊べそうだ。

※数字は10点満点の総合評価です

SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

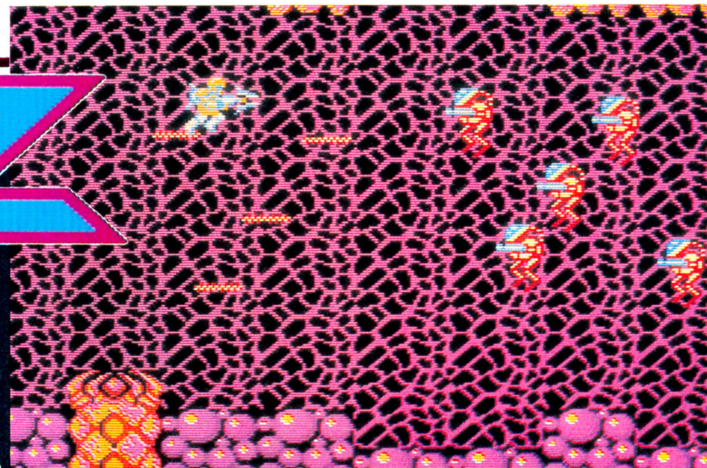
TACO. Xのイロハにレビュー

SECTION-Z

セクションZ

●移植だけど移植でないゲーム

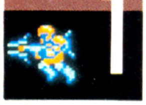
最近、どーゆーわけか移植モノのレビューばかり。前回もそうだし、その前もそうだ。今回もその伝統(?)を守って、移植ソフト『セクションZ』なのだ。どうやら背中にアーケードゲームの怨念がへばりついてる気がするぜ。



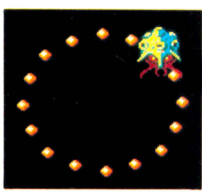
ゲームの中の凝った面々。ホントにも〜。

コリコリのあかし

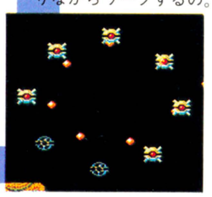
その1



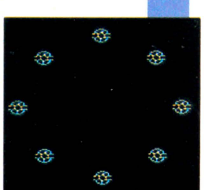
セクション45で君を待つ彼の名は"ヘビードローン・ガルガ"。その動きの華麗なこと！『きね子II』の"ヨーチエン"を見たとき以来の感動を覚えたのであったわけだな。



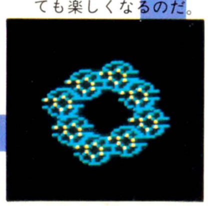
⬆まずフィールド内を飛び回って弾を吐き散らすわけ。ま、こりゃフツーだな、うん。



⬇バリバリと正義の弾を撃ち込むと、８つに分裂。で、クルクル回りながらワープするの。



⬆分裂後のコマケー敵を１粒ずつ丁寧に破壊。魂の抜けた彼らはそれでもクルクル回るの。



⬇で、シューと１ヵ所に収束！　ここがいーんだ、ここが。何回見ても楽しくなるのだ。



⬆元の姿に戻ったガルガは、ドドンがドンとくたばっちまうのさ。まぁ、なんてコリコリ。

まあ、すごい!!

『セクションＺ』だ。覚えているかしら、あの超ド級ハイパーグレートな難易度炸烈のアーケードゲーム。なんであんなに難しかったんだろーね。ただ単に私の腕が未熟なだけだったのかね。あれだけバイトで稼いだ金をつぎこんで駄目だったつーことは、やっぱそうだったんだ。

その、１面クリアーもままならなかったゲームがファミコンに移植されるって聞いたとき、タダで死ぬほどできる!!　っていう喜びと、難しくしすぎたら困るよーん、っていう危惧の思いが大さじ一杯と小さじ一杯ぐらいの割合であったわけ。どーゆーわけか知らねど、カプコンのゲームって難しいの多いしね。最近はうれしいことにあまり見かけなくなった"カタイ敵"も、カプコンの『エグゼドエグゼス』がハシリだし。『魔界村』のように難しくなっても困りものだし、『闘いの挽歌』のように雰囲気はいいけど易しくなりすぎるのも少し困るし。どんなゲームもそうだけれど、難易度のバランスって難しいものだ。特に移植ゲームの場合は、ある程度ゲームタイトルから難易度が想像できるからねー。

この『セクションＺ』も、もしアーケードゲームのデザインで移植されていたとしたら、それは前述のとーり"ただでゲーム(タダゲー)"という観点からすれば嬉しいけれど、あの難しさには多分耐えられなかったろーね。

さいわいにしてファミコン版は、ゲームのストーリーはそのままに、デザインを一新して登場してくれた。遊んでみると、どーやらアーケード版よりも移植版の方がおもしろいのだ。ま、ゲームデザインが根本から異なる、似て似つかない双子のようなものだから比べるのには少し無理があるけれど。

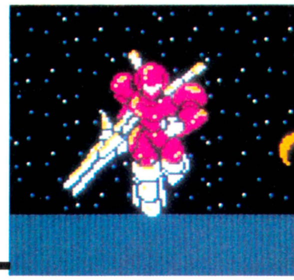
で、なんでさっき「さいわいにして……」といったかというとだ、移植後のデザインがとてもファミコン向き、ファミコンユーザー向きになったからなのだ。アーケード版はただ敵を倒しながら先へ先へと進む、学習型のシューティングゲームだったのに対し、ファミコン版は迷路状に組みあわされた面（このゲームではセクシ

その **2**



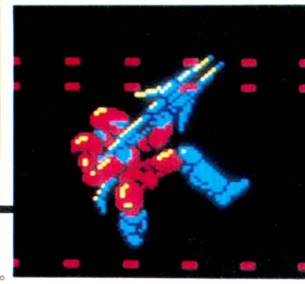
第2のコリコリは、ゲーム中のデモシーンに出てくる主人公のキャラクターアップ。なんつーか、開発氏の主人公への思い入れがヒシヒシと伝わってきて、いいねェ。

コリコリのあかし



⬆これはタイトル後のデモ。いかにもファミコン向きのドット絵だね、うん。

⬇ステージクリアー後。無重力とはいえ、腰がまいってしまいそーな絵だ。





⬆スタートシーン。ここの、ちょっとしたアニメーションが結構よいのよ。

ョンと呼ぶ）を進むようになっている。このややこしいセクション間のつながりを確認するということが、一種の謎解きに近いものがあって、自宅で遊べるファミコンのゲームにはもってこいなのだ。

ただし、なんとなく遊びたいよーん、って人にとってこの迷路というのは、うっとーしいことこのうえない。ヘタすりゃ同じセクションをぐるぐるまわってしまい、「つまらん」と感じる人だっているかもしれない。友人が先日遊びにきたとき、このゲームを遊んだときもそうだった。よーするに、〝ただ遊びたい〟って人への配慮が感じられないのだ。せめてステージ1の前半だけでも一本道にするべきじゃないかねー。後半のステージよりは簡単にはなっているけど、それでもループしてしまう箇所は少なくすべきだったと思う。ループが、パワーアップアイテムを取りそこなった人への救済措置だっていうのはよくわかるけれど、それはどの道順をたどっても同等のアイテムがとれるようにすればよかったのではないかな？　どんなもんでしょ。

ゲーム中、ジェネレーターとレッドバリアーという、異なるセクションに存在しながらも切っても切れない関係にある障害物(？)があるけれど、この存在がゲームをさらにややこしくしているのだっ。ただでさえややこしい迷路の中を行ったり来たりしなきゃならないなんて、やでしょ。「ジェネレーターを探すんだっ!!」って目的にはなるけど、やっぱ面倒なことはやだもん。なんでこんなややこしーことをやらすのかってことを考えてみると……、なるほど、わかったぜい。ジェネレーターとレッドバリアーがないと、プレイヤーが動きまわる範囲が広くなりすぎて、トホホになっちゃうからなのだな。確かにこのタイプのゲームでは、行動範囲がモノをいうからね。もしこうゆう意図、つまりストッパーの意味でジェネレーターなどを配置したのであったら、それはすごい親切なコト。ただ、見た目にはそーゆ親切さが表面に出てないんだよね。これは残念です。

でも、これらの不満点を補ってありあまるほど、高い評価を与えられるトコロがあるのだ。なにかっつーと、ゲームデザインではないけれど、とても細かい部分に気を配ったグラフィックとキャラクターの動き。まずデモシーンなどの、アイキャッチ風に使われている主人公の絵。サイズも大きいし、たったの3色でよくぞここまで描き込んだ！　ウーム、とうならせてくれちゃうのだ。『闘いの挽歌』のエンディングでもそうだったけれど、最近のこーゆー〝ファミコンで絵を見せる〟って風潮はいいね。小さいキャラクターが動いてるのよりも、大きめのしっかりした絵を一枚見せられたほうがのめり込みやすいもの。ただ、このゲームは、要所要所にうまいタイミングで絵を出しているからいいのだ。めったやたらにプレイを中断させるよーな出しかただったら、なんの意味もないしね。ようするに、あの絵はゲームを盛りあげる効果としては抜群てわけだね。

もうひとつスゴイと思ったのが、すべてのキャラクターに個性があるってこと。あたりまえなことだけれどね。ただ、『セクションZ』の場合、ハッキリと個性が出ててウレシイくらい。似たよーな敵がたくさん出てくるよりも、そうでないほうがいいに決まってる。絵をすりかえただけで同じ動きをするキャラクターが出てくるゲームなんて、もうウンザリ。少しはセクション45に出てくる〝ヘビードローン・ガルガ〟っつうキャラクターを見ならって欲しいものだ。ハードウエアに限界が見えるマシンなんだから、限られた中でいいモノを見せるのがイチバンだと思うわけです。「しょーがないからこーなった」ってのが、なくなることを望みます。

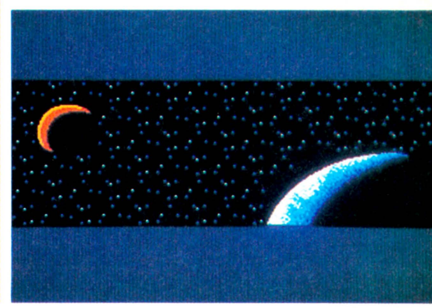
てなわけで、良いところと悪いところの差が激しいゲームだけれど、長年ファミコンやアーケードをやっている〝ゲーム野郎〟にはおすすめできるゲームだと思うよ。ね、アルト!!
「うん。それはそーと、麻雀やらない？　本物」
わかった、わかった。久しぶりにやろーか。ま、そーゆーわけで、おわり。

コリコリのあかし

その **3**



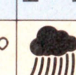
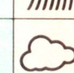
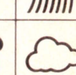
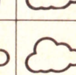
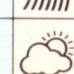
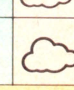
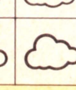
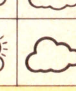
コリコリその3はタイトル後のイメージシーン。シネマサイズのおかげで雰囲気出てるし、たぶん、メモリ節約にもなってるハズ。とにかくカッコはイイのだ、よと。



■評／TACO. X(その場しのぎ)

■カプコン
■2980円(ディスクカード)

『セクションZ』地方の
ソフト天気速報

速報官／項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	TACO.X
明かるさ				
大衆性				
印象				
奥行き				
総合				

※評価は  の5段階に分かれています

Dynamite Bowl

ダイナマイトボウル

●カムバック中山律子の球技ゲーム

あなたは東京タワーのボウリング場で、ひとり1日13ゲームも投げ続けたことがありますか？ わたしはあります。あそこは普通のボウリング場より標高が高いからボウルが重いんですよね。ホントですよ。そんなわたしの『ダイナマイトボウル』レビュー。ぜひ読んでみてくださいね。

ゴロ ゴロ ゴロ ゴロ ゴロ ゴロ ゴロ

レッツ・エンジョイ・ボウリング

やっと出た。

誰も聞いてくれなかったから今まで言わずにいたが、この世で僕が一番好きな球技——ボウリングがファミコン用ソフトとして、やっと出たのである。思えば長い月日だった。

ファミコンに限らずだけど、コンピュータゲームには様々なジャンルがある。アクション、アドベンチャー、RPG、シミュレーション。そして、それぞれのジャンルから毎月たくさんのゲームが発売されてゆく。けれどゲームを創造するというのは簡単なことではなく、とてつもなく難しい作業だ。10本発売されたソフトのうち、本当に面白いと言えるのは2本か3本。名作と呼べるものなど1本あればよいほうなのだ。ボクらはただ面白いゲームで遊びたい。それだけである。だから本誌の〝新作ゲームクロスレビュー〟で、評論家の先生方が「今週は見送り」というのはボクらゲームファンの心を代弁した、本心のつぶやきなのだ。キミは今日もテレビの前に座り、楽しく遊ぶべき新作ゲームが出ないので、空いた両手をブラブラさせ「やっぱり昔のゲームの方が面白かったなァ」と嘆く。すべてはゲームを作り出す側に問題があるのだ。

今、ゲームを制作しているソフトハウスの人達の中には〝自分達が作った面白いゲームが売れるかどうかは賭けだ〟と思っている人が多いのだろうが、それは間違っている。本人達がどんなに面白いゲームを作るつもりでいても、これればかりは完成してみないことにはわからないのだ。つまり今は〝自分達がこれから作ろうとする面白いはずのゲームが、実際に面白い商品に仕上がるかどうかが、賭け〟なのである。シナリオ上でどんなに面白そうに思えても、実際にプレイしてみて面白くなければ何にもならない。机上の空論ではゲームは作れないのだ。ああそれなのに、それなのに、そういったゲームのなんと多いことか！

ところが、数あるゲームジャンル（別名ゲームジャングルとも呼ぶ）の中で、確実にヒットを飛ばせるジャンルが存在するのだ。そう、それが〝スポーツもの〟なのである。

野球、ゴルフ、テニス、バレーボール、サッカー。これらは発売と同時に売り切れ店続出といった瞬間最大風速は大きくないけれど、地味ながらも長期的に売れ続けるロングセラー商品。それがスポーツものだ。いや、『ファミリースタジアム』などは実際に品切れ状態が起こるという瞬発力もあったし、現在も売れ続ける定番商品でもあり、まさに名作と呼べるだろう。これぞスポーツゲーム、VIVAスポーツゲームなのである、と。

だが、そうとばかりも言っていられない。この喜ぶべき現状を、僕は素直に受け入れられないのだ。なぜならば僕はスポーツ、特に野球というやつが大っ嫌いだからだ。もう野球って言葉を聞いただけでコメカミの血管がふくれ上がってしまう。ムクムクムクっとね。

「ほう、それは変わった人ですね。どれ、野球野球野球野球野球野球、やきゅう——！」



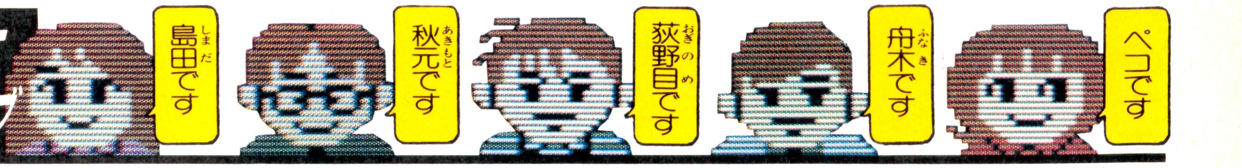
➡スコア200以上を叩き出すと、ゴリラがくす玉を割って祝福してくれる。どーしてゴリラに祝ってもらわにゃならんのか知らんが、とにかくオメデトウ。

○月×日、南青山レーンにて

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TOMI	9 —	⧓	⧓	⧓	⧓	G ◢	8 —	8 ◢	⧓	G 9 —
	09	39	69	89	109	127	135	155	174	193

★スコア記入の面倒がなくて良いのだね。 ☗まずは小手調べ。1本ミスっちまった。 ☗フフッこれですよ。やる時はやります。 ☗ダブル。こんなの誰でもできるでしょ。 ☗ホレホレ。おだてないでね水の江滝子。 ☗うっそー！ 信じらんなあい。でも実力。 ☗おや？ でもちゃんとスペアでカバー。 ☗いやあ、最近ちょっとやってなくって。 ☗わかったよドーセ俺はヘタッぴーだよ。 ☗と言いつつ後半の盛り返しがプロです。 ☗あれ？ お兄さーん、この床すこし滑るよぉー!!

ザ・スターボウリング



ぐあああ〰〰！　ぷっつん。

うおお、ついに血管が切れたぜ。ここからイッキにトバすからな。ついてこいよ。

つまり！　野球、及びスポーツ嫌いの僕にとって、どれほど完成されたスポーツゲームが発売されようと、少しも楽しくなんかなれないのである。けれど、こんな不幸なわたしにも、たったひとつだけ愛した球技がありました。

ボウリングであります。

思い起こせば10年前、すがって泣く女を振り切って、遠い旅へ出たさすらいのプロボウラー〝ダイナマイト竜〟とは、この俺のことなのさ。フフフッ、ジュディよ(←誰だよコイツ)、俺はまたこの場所へ帰って来たぜ。え、何のためかって？　決まってるじゃねえか。『ダイナマイトボウル』をするためよ！

このゲームとっても良いですね。僕が球技の中で一番に（というよりは唯ひとつ）好きなボウリングがファミコン化されたというニュースは、僕のゲームの歴史の中で山瀬まみちゃんがピーチ姫の声優をやった事件の次に、ひっそりと心の中で感動を生んでいます。

ゲームの出来としてもうひとつ絞り込みが足らん、とかいった意見もあるようですが、少しの湿度や気温の変化によってレーンの状態からピンのはじけ具合までが変わってしまう、あの複雑で奥深いゲームをよくぞここまでシミュレートした！　とほめてあげたい。なんしろプログラムされたレーン数は全部で30。そんなにあったってどれも似たようなもんだろ、と誰もが思うだろうが実はそこが重要なのである。だって実際にボウリングをやってみてよ。いつも平均アベレージが180は出るのに、今日にかぎってナゼか100もいかない、なんてことがあるとつい、レーンやボールのせいにしたくなるでしょ。ところが30レーンもあれば、自分に合ったレーンを選べるってわけなのね。これからはマイボールならぬ、マイレーンを持つ時代さっ。ほいで更にうれしいのは１人から５人まで同時に遊べてしまうことなのだ。自分の家が特設ボウリング場に変身してしまうのである。でも５人同時プレイってよく考えたらスゴイよね。中山律子でもないかぎり、普通ボウリングを一緒にする友達が５人もいる奴なんて、そういないぜ。とりあえず、ひとりで遊ぶのも楽しいけど５人でワイワイ遊ぶのもまた楽しいヨ、ってのがこの『Ｄ・ボウル』(こうやって略すとなんかＤ・ボウイみたいだな)の売りドコロなのでしょう。「楽しくボウリングだとォ？　笑わせやがるぜ。ボウリングってなぁ自己の限界に挑戦する、ストイックなスポーツだぜ」(ダイナマイト竜)。

ま、こういう人もいますけど。

そいでもって、じゃあひとりでプレイする時はどうするかというと、５人いるプレイヤーの中からひとりを選んで遊ぶんですね。僕はいつも４番目の女の子でやってます。だって島田の奈美ちゃんに似てるんだもぉーん。スタートすると奈美ちゃんがオシリ振り振りボールを投げたりするんだもぉーん。でもヨダレでコントローラーが滑ってミスすることが多いぜっ。

このゲームを作った人はそんなこと考えて作ったんじゃないだろうけど、無理矢理こじつけて見ると他のキャラクターもどこかのタレントに似てるような気がしないでもない。気分はテレビ東京、スターボウリングの世界だね。轟二郎が出てこないのが淋しい。歌謡モモンガよもう一度……。

日本中のボウリングマニアの期待を一身に受けて登場したこのソフト。あえて希望を言うなら、ダブルを出した時に出現するチアガールの代わりに、投げたキャラクターがガッツポーズをとる、かなんかにしたほうが良かったと思う。でも、それ以外が相当よくできているので許そう。これは楽しめます。スティーブ・マーチンが裸足で逃げ出すほどではないけれど、チャップリンなら裸足で逃げ出す程度には面白いソフトと言えるでしょうな。やっと出たマン。

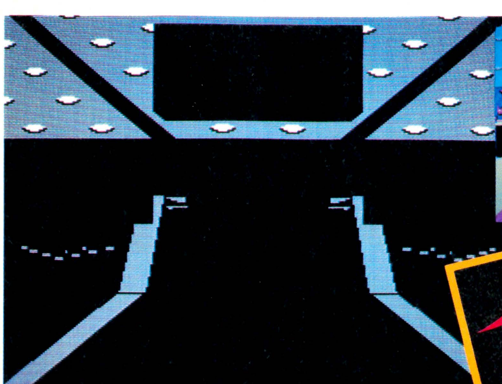
評／トミサワ芸能(東京タワー男)

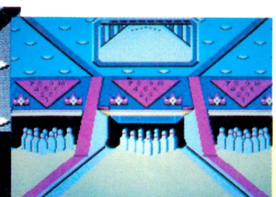
■東芝ＥＭＩ
■4900円

ツツッ 頭いたい….



ああ、頭イデェ。ああ、キモチわりィ。やっぱ３軒目の店で飲んだ焼酎がいけなかったのかな。何本空けたっけ。





◀スイッチＯＮすると蛍光灯っぽく点滅しながらレーンが明かるくなるのが、シブイ。何か男と男の激しい戦いが始まるような予感。なに、単に電球が古いだけ？

イカスゥ!!

『ダイナマイトボウル』地方の ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	ラスプーチン石野
明かるさ	☀	⛅	☀	☀
大衆性	☀	☀	⛅	⛅
印象	☁	⛅	⛅	☀
奥行き	☁	☁	☁	☁
総合	☁	⛅	☁	⛅

※評価は ☀ ⛅ ☁ ☔ ⛄ の５段階に分かれています。



コナミの最新ゲーム『月風魔伝』は、2メガの大容量のアクションホラーゲームだぜ！　マップ画面、ヨコスクロール画面、3D画面など、いろいろあって遊びがいがあるのだ。巨大なキャラも、バカスカ登場しちゃうんだぞ。

●コナミ　7月7日発売　4900円

ものがたり

西暦14672年、後の魔暦元年。地獄界から魔王"龍骨鬼"が覚醒した。そして地上界は、奴等に制圧されてしまったのだ。

このころの世界の統治にあたっていた月氏一族3人は、波動剣を手に龍骨鬼に立ち向かったのだったが……。

兄ふたりは龍骨鬼に殺され、残された風魔はかなしみを復讐の気持ちにかえ、奴の棲む狂鬼島へと向かったのだった。もう後もどりはできない。波動剣をとりもどすのだっ!!

主人公 月風魔



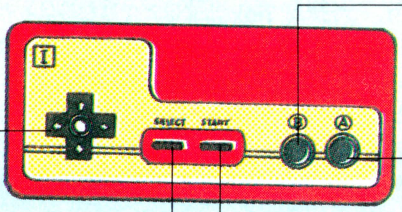
これが『月風



どの階段に入れば、先へ進めるのだろうか？　チェックしながら、全部入っていこうぜ。

ここへ入ると、どんな情報が手に入るのか？　とりあえず、入ってみなくちゃわからない。

●コントローラーの操作法だ



Bボタン
攻撃(剣を振るなど)に使用。また、攻撃のアイテムをかえるときにも使用する。買い物のキャンセルもこれ。

Aボタン
ジャンプ。押している時間で、ジャンプの大きさがかわる。防御のアイテム変更、買い物の決定にも使用する。

✚ボタン
プレイヤーの移動に使用する。3Dの画面では、上が前進。左右下は方向転換に使用。買い物では左右を使用。

セレクト
スタート、コンティニューのセレクト。コンティニュー、パスワードのセレクトなどに使用する。

スタート
ゲームのスタート、ゲーム中のポーズ、アイテム変更などのときに使用する。アイテム表示にも使用。

プレイヤーのデータはこう見ろっ!

波動剣から念動波を発射するたびに、このメーターがへってしまうのだ。気をつけて使わないといけない。

敵から手にいれたお金の額を表示。これを見ながら、うまーく買い物をしなくてはならないのだ　よく見ておこう。

プレイヤーの残り数。これが0になったときが、いわゆるゲームオーバーってやつですよ　ゲームオーバーっ！

手にいれた鬼面符の数を表示。ゲームを終えるためには、これを3にしなくてはならない。とってもキビしいのだ。



俗にいうライフメーターだ。全部白になってしまったら、死だ。ゲーム中は始終気にしながらプレイしないと、いきなり死んでいる！　なんてことがあるぞ。注意だ。

今現在使用している攻撃のアイテムを表示している。何もないときは、ノーマルな剣ということだ。

ここに表示されている、防御のアイテムを使用することができる。うまくセレクトして、ゲームを進めよう。

3本ある波動剣を、手にいれるたびに表示されていくのだ。早く3本集めなくっちゃ、いけないのだよ。



ゲーム内容は?

まずは地上マップを歩きまわって、いろいろな情報を手にいれよう。聞いた情報は、メモしておくとあとで役に立つだろう。

情報が手にはいったら、次は戦闘だ。地上マップの鳥居が、敵の巣だ。先へ進むには、どうしてもこの中を通らなければならないのだ。中にはいったらヨコスクロールの戦闘になるわけだが、ジャンプ、攻撃で約10画面分を進まなくてはならない。敵からは、お金を集めておこう。



そしてお店で買い物だ。各種アイテムを買って、パワーアップをしよう。

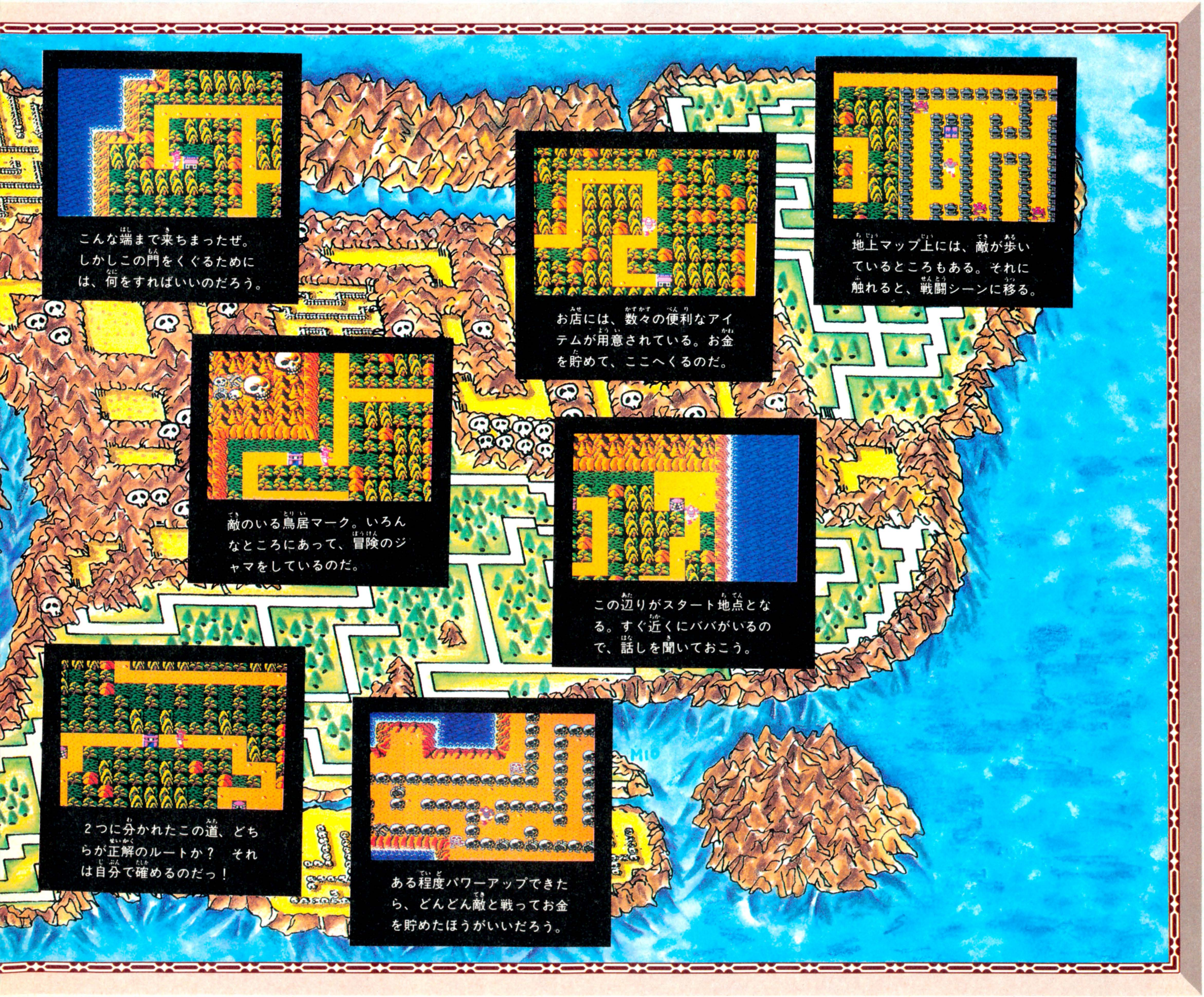
ゲームが進むと、3Dの迷路画面が登場する。ここでは慎重にマップをつけて進もう。迷路内では、敵との戦闘もある。



こうしていろいろ旅を続けて、龍骨鬼を倒し、波動剣をとりもどすのだ。とっても長い旅なのだ。

魔伝』の舞台なのだっ!!

この『月風魔伝』の舞台は、西暦14672年と未来の地球らしい。そしてこの地上界は、3つの地域に分けられていた。下のマップは、ゲームスタート地点のある島なのだ。とっても広いぞ。



こんな端まで来ちまったぜ。しかしこの門をくぐるためには、何をすればいいのだろう。

お店には、数々の便利なアイテムが用意されている。お金を貯めて、ここへくるのだ。

地上マップ上には、敵が歩いているところもある。それに触れると、戦闘シーンに移る。

敵のいる鳥居マーク。いろんなところにあって、冒険のジャマをしているのだ。

この辺りがスタート地点となる。すぐ近くにババがいるので、話しを聞いておこう。

2つに分かれたこの道、どちらが正解のルートか? それは自分で確めるのだっ!

ある程度パワーアップできたら、どんどん敵と戦ってお金を貯めたほうがいいだろう。

次は敵キャラとパワーアップアイテムだぜっ!!

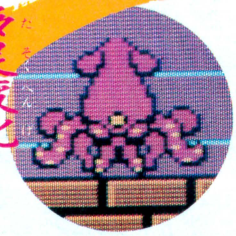
大公開！敵キャラ極秘資料だ

火炎蚕



地獄界火炎谷生まれの19歳。もうすぐタバコがすえると、とってもよろこんでいる。こいつは丸まっているうちに攻撃しないと、得意の火炎攻撃をくらってしまうぞ。上から落ちてきたところを狙って、剣で倒そう。

多足変化



口からタコを出す、かわり者のイカだ。毒油がえるとは仲がいいそうだ。攻略法はといえば、飛び道具を使って遠くから攻撃する方法がある。もしも奴がタコを出してきたら、タイミングよくジャンプしてかわそう。

煩悩顔



顔が大きいくせにとても恥ずかしがり屋で、すぐに赤くなってしまう。そういう性格のくせに、やることだけはきっちりしていて、プレイヤーが近よると突然攻撃してくる。出現場所を覚えてしまうのが、一番の攻略法だ。

飛髑髏



性格が悪く自己中心的で、おまけに負けず嫌いときたもんだ。動きはニブイが、突然飛び上がってくるので近よらない方がいい。手裏剣などの飛び道具を使って倒すのが正解。着地のときを狙って倒すのも、いい方法だ。

浮遊猫



猫ブームが去りし後の捨て猫の怨霊だとか……。軽薄な人間に恨みを抱いている。その強い脚の力で、ピョンピョンとびはねるので、うかつには近よれない。着地のときを狙うか、飛び道具で倒せば安全だぞ。

毛細血眼



直径が約3メートルもある大きな目玉の怪物。牙をもっていて、奇妙な触手をのばしてくる。高いところにいるため攻撃がしにくいが、広角に攻撃できる手裏剣を使えば楽に倒せるだろう。波動剣も使えるぞ。

毒油がえる



3メートルを超す、大きなかえる。多足変化とは仲がいいそうだ。他の敵よりも体が堅く、何回も剣を刺さないと死なない。攻略法は、出現場所を覚えて1ヵ所で剣を振り続けていればよい。決して動いてはならない。

斧闘士



責任感が強く、ガマン強い。次期幹部候補のナンバー1だ。奴はオノを投げてくるので、近くにいるとダメージをくらってしまう。オノを投げてこない瞬間があるから、そこまで待って一気に倒してしまおう。

毒蜘蛛



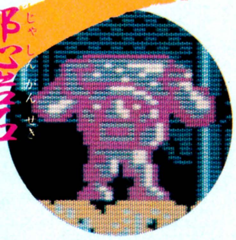
性格は短気で、近くを通っただけで怒りだす。特に人間を見たときは、有無をいわさず襲いかかってくるようだ。しかし、特にこれといった攻撃法をもっていないため、こっちにしてみればザコ以下というところだ。

死門



かのシモン・ベルモンドの死後の姿だ。悪魔城を滅ぼしたあの英雄が、悪役で登場！　ムチを振って攻撃してくる。ムチを振り終えた後に近よって、一気に剣で倒してしまうのがベスト。飛び道具を使うのも、いいだろう。

邪心岩石



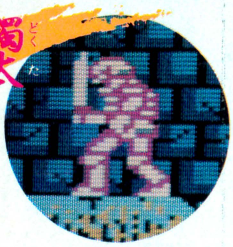
地獄へ落ちた邪心が集まって、岩のように固まったものらしい。いつも岩を持っていて、プレイヤーめがけてそれを投げつけてくる。ただし1回投げた後は、しばらく攻撃じてこないから、そのときがチャンスだ。

鎧童子



童子と名乗ってはいるものの、本当は120歳とずいぶん年をとっているのだ。本人はそのことを気にして若作りして、暴れ回っている。飛び道具を使ってくるので、ジャンプでかわしながら飛び道具で攻撃せよっ！

髑太



生前は死門同様、ある地方の旧家の出だったらしい。地獄界で剣の達人といえば、この髑太をおいて他にはいなかった。とはいうものの、こいつの場合飛び道具を使えばイチコロだ。遠距離から狙って倒そう。

地獄蜂



2メートル半もある巨大な蜂である。谷間の多いところによく出現し、プレイヤーをたたき落とそうとする。できれば飛び道具で遠くから撃ち落としてしまえば、それにこしたことはない。剣を振りまわしてもいいぞ。

魚怪魂



なんだか最近、妙にイライラしているそうだ。原因は不明。動きがすばやく、飛び道具では不利だ。剣などで一気に勝負をつけないと、ダメージを受ける一方になる。移動のパターンを見つければ、もう楽勝である。

狂赤鬼



狂鬼島で生まれた鬼。昔はおだやかな性格だったが、今では狂暴になってしまったのだ。コンボウを振り回し、襲いかかってくる。しかし一撃で倒せるので、おちついてタイミングを計れば、まずは安心だね。

熱王竜



最も長寿な恐竜で、自分に自信がないためハリがなく幹部たちに〝にぶい〟という評価を受けている。確かににぶいが、口から弾を出してくるのであなどれない。どの武器で倒してもよいが、一気に勝負をつけるのがコツ。

河豚腹



見かけの太っぱらとはうらはらに、小さなことにすぐ腹を立てるその性格は非常に悪い。その腹をふくらませて玉にかえ、攻撃をしかけてくる。しかし玉の速度がノロイため、十分にかわすことができるだろう。

この『月風魔伝』に登場する敵キャラクターには、身長体重はおろか出身地や年齢まで決まっているのだ。そーんな面白い設定資料を、大公開しちゃおうってわけさ。あわせて攻略テクものせといたからね。

斧牛



性格は、気が短く狂暴である。その半面、さみしがり屋でもあるそうだ。オノを使う点では斧闘士と同じだが、投げてくるのは1つだけだ。タイミングさえうまく計れば、なんなく倒せる相手だ。パターンを覚えよう。

鉄蛇丸



うわさでは別の世界からきたエイリアンではないか？　という話。普段はおとなしいが、プレイヤーが近づくと突然襲いかかってくる。近づく前に飛び道具で倒してしまうのが、ベストのパターンであろう。

炎息魔



火炎蚕とは出身地は近いが、古くさい性格が嫌われて相手にされていないそうだ。名前の通り、炎をはいて攻撃してくるが一撃で倒すことができるので、まずは安心だ。炎はジャンプでかわせば、しばらくははいてこない。

鬼面般若



彼の癖は回転すること。目が回るということを知らないのだそうだ。その移動速度はとても速いので、出現場所を覚えておかないと危険だ。飛び道具は、外れたら大変なので剣で戦うべきだ。体当たりはさけたい。

骨魚霊



まるで魚の骨である。そのくせとっても堅いのだ。攻略法は、とにかく出現場所を覚えること。それから剣を振り回して、動きを止めてしまうこと。一気に攻めないと、体当たりをくらってダメージを受けてしまうぞ。

三つ目髑髏



サインカーブを描きながら飛んできて、プレイヤーに体当たりしてくる。その動きが速いため、倒すのに苦労する。波動剣が使えれば、倒しやすいのだが、タイミングさえ計れば剣でも十分に倒せるぞっ！

月

風魔の強い味方

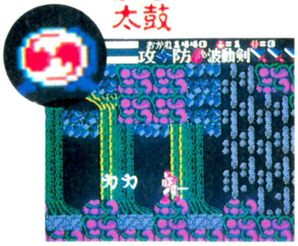
パワーアップアイテム集

龍骨鬼を倒すまでには、数々の強敵と戦い勝ちぬかなければならない。そのためには月風魔をパワーアップさせて、そのアイテムの使い方なんかを覚えなければならない。つーわけで、アイテム集だ！

攻

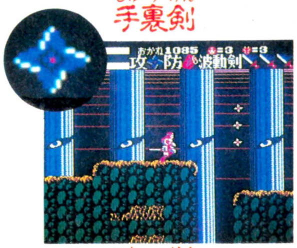
月風魔は、波動剣を手に入れる前に、状況に応じて各種の武器を使わなくてはならないのだ。マスターしよう。

太鼓



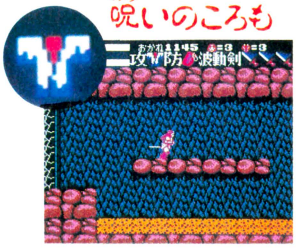
力の文字の念動波を出し、敵にダメージをあたえる。遠距離攻撃ができて、とっても便利なアイテムなのだ。

手裏剣



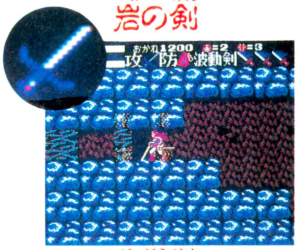
3つの手裏剣を同時に発射できて、広角に攻撃が可能。敵がたくさん出てくるところでは、使えるぞ。

呪いのころも



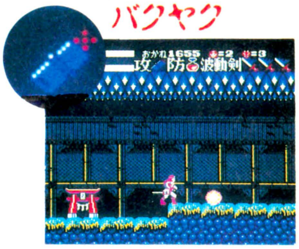
これを使うと、一定時間無敵になる。いざっーっというときに、使わないともったいないぞ。

岩の剣



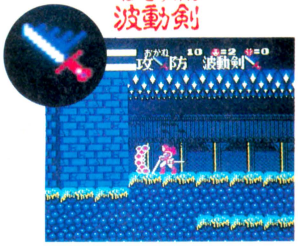
岩をもくだく、その力。この剣のおかげなのだ。道をふさぐ岩は、こいつを使えば壊せるぞ。

バクヤク



地面をはうような火の玉を発射できるようになる。少し進むと爆発して、効果てきめんなのだ。

波動剣

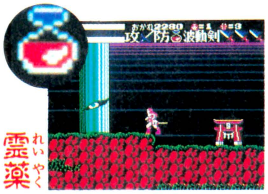


この剣が3本そろう時はじめて、大念動波を発射することができる。そして龍骨鬼を倒す武器になるのだ。

防

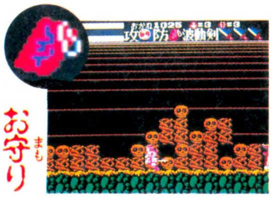
敵の攻撃は、岩石を投げてきたり炎をはいたりと様々である。これらはぜひ、1つ2つは持っていたいものである。

霊薬



防御のアイテムというより、薬といえよう。プレイヤーのライフを増やしてくれる、大切なアイテムなのだ。

お守り



敵から受けるダメージが、半分にへるアイテム。ここぞ勝負！っというときに使用するのだっ!!

守り玉



これを使用すると、プレイヤーのまわりにバリアーのようなものが出現し、身を守ってくれるってわけさ。

他

攻撃や防御のアイテムの他にも、月風魔を助けてくれるアイテムがある。敵が出すものなど、いろいろある。

わら人形



呪いのわら人形のようで、一見危なそうだが実は1UPキャラなのだ。これを見つけたら、必ず取っておこうぜ。

魂



敵を倒したときに、たまに出現する。これはプレイヤーのライフを少し増やしてくれる、うれしいアイテムだ。

お金



ゲームを進めるためには、このお金が必要になる。敵を倒したときに、たまに出現する。必ず取るように。

鬼面符



ある特定の敵を倒して手にいれる。とりあえず、これがないと別の島にはいけないから、早めに集めたい。

『月風魔伝』必勝テクニックはこの後スグ！

必勝テクニック!!

人に負けないための……決定版

僕は『月風魔伝』のプロになりたいんだ！　という人は、この2ページを穴が開くほど見るのだ。暗記してテスト用紙の裏に書けるくらいにならなければ、本当のプロとはいえないぜ。がんばろう!!

その1 マップ画面のテクニック①

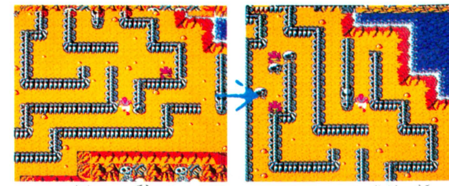


⬆こういうマップ画面では、プレイヤーが迷ってしまうことが多い。とくにわかれ道のところなんかは、困っちゃうよね。

⬆そういうときは、まず片方の道をどんどん進んでしまうのだ。何かあったら覚えておいて、元のところへひきかえす。

⬆そしてまた別の道を進み、何があるかを確かめるのだ。それからどちらか好きな方を選んで、進めばいいわけだ。

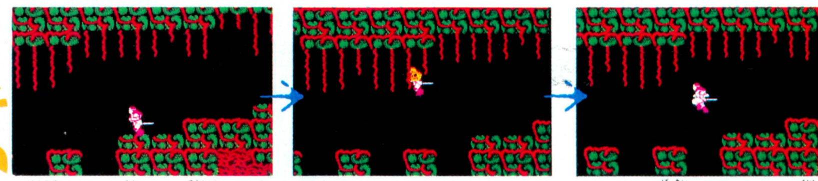
その2 マップ画面のテクニック②



⬆マップ上にいる敵のシンボルマークを、さけて通りたいときがある。しかし場所が狭いので、ちょっとさけにくい。

⬆そんなときは、自分は動かずに敵の動くのを待つ。できるだけ広い場所へつれこめば、もうこっちのものなのだ。

その5 戦闘シーン(ヨコ)のテクニック③

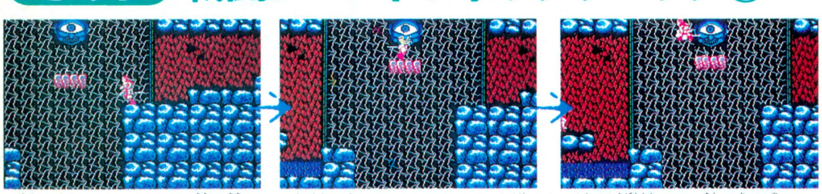


⬆戦闘シーンの中には、天井などからひものようなものが出ているところがある。これを単なる背景と考えてはいけないのだよ。

⬆ジャンプしてみたら、なんとそのひもが体にささっているではないかっ！　プレイヤーのいのちがどんどんへっていくのだ。うへっ。

⬆こういう場合は、Aボタンを短く押して小ジャンプで谷を越えるのだ。ほんとに短く、チョコンと押すのがコツ。練習しよう。

その7 戦闘シーン(ヨコ)のテクニック⑤



⬆動く板に乗らなければ、先へ進めないところがある。それも、上に障害物があるときは、とっても危険なのだ。理由は次だ。

⬆写真を見てもわかるように、障害物と板の間にはさまれるとダメージをくらってしまうのだ。へたすれば、下に落とされてしまうしね。

⬆板が一番下にくる前に飛び乗ると、ちょうどタイミングよく障害物に当たらないのだ。場所によって、多少の差があるので注意して欲しい。

その8 3D画面のテクニック①



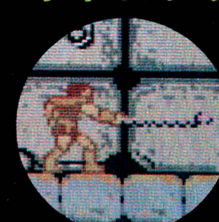
⬆3D迷路で、もしもロウソクを持っていなかったら、暗くてどこで曲がっていいものかわからなくなってしまう。何かいい方法はっ!?

⬆通路のよこを見よ。灯りが並んでいるが、灯りがないところもある。なぜ灯りがないのか？　それはそこが、通路になっているからだ。

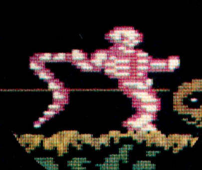
⬆さてそこでヨコを向いてみると、やはり通路があったというわけ。この調子で進んでいけば、だいたい問題はないだろう。

キャラクタークイズ

本物は私です



⬅私の名前はシモンです。ムチの扱いが得意なためか、友だちが少ないのです。くすん。



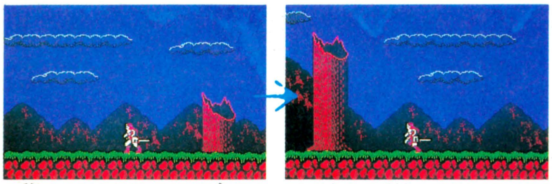
➡私の名前はシモンです。こういう姿をしているもので、寒いところが嫌いなのでーす。



⬅私の名前はシモンです。他のふたりは、ウソをついているぞっ!!だまされるなよ。

さあさあ、みんなの大好きなクイズの時間だよ。いっしょうけんめい答えてね。ではさっそく問題だ。上の3人のうち、この『月風魔伝』に登場するキャラクターがひとりだけいます。さぁそれは誰でしょう！　ヒント、コナミのゲームですよ。もうわかったでしょっ！　みーんな名前は“シモン”だけど、本物はひとりだけなのだ。さあさあ早く答えてちょーだいっ!!

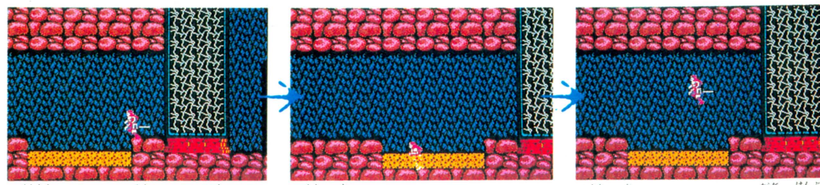
その3 戦闘シーン(ヨコ)のテクニック①



⬆敵のシンボルマークなどに会って戦闘シーンになったとき、どっちに向かって進めばいいのかわからないときがある。左右どっちだ!?

⬆まず最初に戦闘シーンになったら、プレイヤーがどっちを向いているかを見る。そう！ その方向こそ、進むべき方向なのだ。

その4 戦闘シーン(ヨコ)のテクニック②



⬆戦闘シーンには沼がある。向こう岸まで、はたしてとどくのだろうか。沼に落ちたらたまらないし、みっともないからやだなぁ。うーん怖い。

⬆沼に落ちてしまった。いのちのメーターがへっている！ そう、沼に落ちるとダメージをくらうのだ。こんなところに長居は無用だ。

⬆沼に落ちないためには、体が半分くらい岸から出るくらいでジャンプしないとダメなところもある。着地まではAボタンを押し続けろ。

その6 戦闘シーン(ヨコ)のテクニック④



⬆大きな谷をジャンプで越えようというとき、敵が出てきたらすぐさま中止した方がよい。ジャンプするのは、敵を倒してからだ。

⬆ヒュー。月風魔の落ちるシーンだ。ジャンプ中に敵に当たり、たたき落とされてしまったのだ。こうなるとストックが１つへってしまう。

⬆十分に安全を確認してから、谷の大きさに合わせてジャンプしよう。遠くへ飛びすぎても、新たな敵が出現するかもしれないから危険だ。

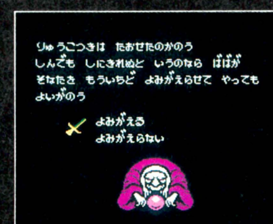
テクニックをみがいて 龍骨鬼を倒すのじゃ!!



無念！ おしくもゲームオーバーになってしまったら……



打倒龍骨鬼の目標を達成できずに、その悪の力にやぶれさった月風魔。待っていたのは不思議な力を持ったババだった。その力とは、力つきた月風魔をもう一度蘇らせてくれるというものだ。俗にいう、コンティニューというやつだ。蘇るを選べば、死んだところから再びゲームを始められる。蘇らないを選ぶと、いつの日かまた龍骨鬼にたちむかうことを信じて復活の呪文を教えてもらえるのだ。呪文は16文字のひらがな。間違えないようにメモしよう。そして復活の日には、スタート時に続けるを選び、メモしておいた呪文を打ち込もう。そして月風魔は、今度こそはと狂鬼島を目指すのだった。うんっ、感動的だぜっ！





その9 3D画面のテクニック②



⬆３Ｄ迷路内で、突然フラッシングするときがある。敵の出現する前ぶれだ。そして戦闘シーンへ移っていくわけだ。

⬆剣は上下だけではなく、左右のナナメにも振ることができるのだ。敵の動きに合わせて、うまく使いわけようっ！

⬆戦闘中には、ジャンプすることもできる。敵の出してくる炎をよけるときには、必ずジャンプをするように。

その10 買い物のテクニック



⬆マップ中の家のマークはお店だが、ここで売っているものはどこでも同じというわけではないのだ。値段に注目！

⬆ここでまず、左のアイテムを見て欲しい。値段は250である。これがこのアイテムの定価なのか、というとそういうわけでもない。

⬆このお店では、さっきのアイテムが200と、50も値段が違うのだ。どうせ買うなら、やっぱり安い方がお得だよね。チェックしよう。

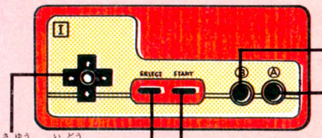
ZOMBIE HUNTER ゾンビハンター

●ハイスコア　7月31日発売　4900円



魔法のエネルギーを支配するという天秤"ライフシーカー"が、火と水と風と土の4人の精霊たちに守られていたパルマの都。この平和な都に、ある日反乱が起きた。土の精霊ドルゴが"ライフシーカー"を奪って、地下迷宮の奥に逃げ込んでしまったのだ。これを取り戻すために選ばれた勇者ゼビは、ゾンビと戦いながら地下迷宮へ向かう。この勇者ゼビこそが、キミなのだ！　ゾンビと戦い、戦士としての経験を積み、成長していくRPG+アクションゲーム。コンティニューなんていう、甘っちょろいシロモンはない！　キミ自身の腕と気力でシッカとやってみよう。

●コントローラーのつかいかた



攻撃
ジャンプ
左右：移動
下　：しゃがむ
手に持つ武器の選択
ポーズと同時に、アイテム選択モード。✚の上下で選ぶ。

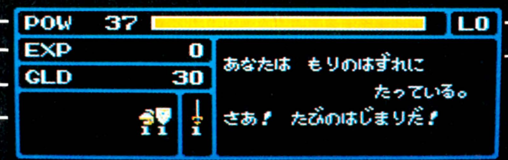
旅を始める前に装備するのを忘れるな！



ゲームスタートしたからといって、いきなり進むと痛い目に会うぞ！　まずは持っている武器を装備しなくちゃだ。ポーズをしたら、"もちもの"に合わせてAボタンを押す。こうしてヘルメットと盾を装備すれば、とりあえず当座はしのげるというもの。忘れないでね。

●メッセージ画面のみかた

ゾンビを倒すと経験値が得られる。一定値になるとレベルアップする。
現在のパワー。敵の攻撃で減少。0になるとゲーム終了。
最大パワーとの割合がグラフで表示される。
主人公の現在のレベルが表示される。



メッセージ表示エリア。戦闘中は、ゾンビのパワーが表示される。
持っているアイテムの表示。右窓は手に持っている武器を表わす。持ちかえるときは、ポーズしてから行なう。
お金は敵を倒すと手に入る。お金をためると、お店で買い物できる。

敵を倒さなくちゃ先には進めない！



何がつらいって、いちど出現しちゃった敵は、全部倒さなくちゃ、画面が先に進んでくれない、これだぜ。スクロールさせて、走って逃げちゃお、なんてよくやるけど、これができない！　だから、戦闘中でもパワーがなくなってきたら、すぐに補給しないとダメだぞ。

お店は至るところにある!?



ただふつうに進んでるだけでは見つからないけど、実は、カリントの店というアイテムを売ったり買ったりできるお店が、至る所に隠れているのだ。場所によって、売っている物も違う。各エリアマップ紹介のページで、お店の場所も示してあるから、よく見てね。

倒したあとには宝の箱が!!



そして、苦しみの後には喜びが。敵を倒すと、宝の箱が出現する。この中にはお金やアイテムが入っているのだ。宝の箱は、それに触れれば、自動的に中身が手に入る。でも、グズグズしていると消滅しちゃうぞ。最初は同じ所で何度も倒して、お金をためるのも手。

いきなりだけど秘技！なのだ



タイトル画面のときにコントローラIIのマイクに向かって"フッ"と息を吹きかけると、ろうそくの火が消えちゃうのだ。

全32種類アイテム紹介!!

お店で買ったり、宝箱に入っているアイテムだ。ここで説明している"精神的ダメージ"とは、気力を揺るがす攻撃のこと。よく考えて使って欲しい。

剣（けん） ごくノーマルな武器。最初に持っているのはレベル1。8まである。	**ヘルメット** ゼビが最初から持っている防具。これはレベル1だが、8まである。	**盾（たて）** 最初はレベル1を持っている。レベル8まであるので持ちかえよう。	**ガントレット** 最初から持っている防具。剣、盾、ヘルメットとこれが、最初の装備。
（たんけん）短剣 敵から離れたところでも攻撃できる。飛び道具として使用するべし。	**（ゆびわ）指輪** 敵の魔法に対して、精神的防御力がアップする。レベル1～8まで。	**メイス** 攻撃用の魔法。地形に沿って飛び、当たると精神的ダメージを与える。	**（すいしょう）水晶** 画面上の敵にダメージを与えられるが、1回きりしか使えないのだ。
刀（かたな） 使い方は剣と同じ。剣より威力はあるが、戦ううちに消耗していく。	**薬（くすり）** 100～200ポイントの体力を回復できる。常に1個は持っておくべし。	**呪文の本（じゅもんのほん）** 画面上の敵すべてにダメージを与えることができる。戦闘中に使え。	**毒薬（どくやく）** これを使うと、敵の動きを鈍くすることができる。素速い敵に有効。
（かぎ）鍵 各エリアごとに敵が隠し持っている。扉を開けるためには絶対必要。	**たべもの** 10～80ポイントの体力を回復できる。序盤戦ではお世話になるはず。	**（まほうのつえ）魔法の杖** 敵に精神的ダメージを与える。剣で倒せないとき、近距離で使おう。	**（すいしょうのつえ）水晶の杖** 敵に精神的なダメージを与える。飛び道具として遠くの敵に有効だ。
いかずち 画面上の敵すべてに精神的なダメージを与えられる。攻撃用の魔法。	**おおいかずち** 画面上の敵すべてに肉体的、精神的ダメージを与えることができる。	**炎の魔法（ほのおのまほう）** メイスと使い方は同じ。地形に沿って飛び精神的ダメージを与える。	**炸裂弾（さくれつだん）** 投げると、八方に弾が飛び散る。弾の届く範囲を考えて使用しよう。
（まほうのうでわ）魔法の腕輪 敵の魔法に対して、精神的な防御力をアップすることができる。	**くびかざり** 腕輪、指輪と同じように、身につけると、精神的防御力がアップ。	**（よろい）鎧** 敵の攻撃から身を守る防具。レベルは1～8まで。宝箱の中にある。	**（まほうのとけい）魔法の時計** 一定時間、画面上の敵すべての動きを止める。パワー不足のときに。
魔法の壺（まほうのつぼ） 1000～3000ポイントも体力を回復できる。精神的ダメージにも有効。	**命の水（いのちのみず）** 300～800ポイントの体力を回復できる。これもレベルごとに変わる。	**はがねの剣（はがねのけん）** 強力な敵でも一撃で倒せる。剣の中では最強。レベル7まである。	**靴（くつ）** やはり裸足よりは靴をはいたほうがいい。敵からの攻撃を防ぐのだ。
（しゅりけん）手裏剣 敵が遠くにいるとき、これを飛ばせて相手にダメージを与えられる。	**（ばくだん）爆弾** しかけてから数秒後に爆発する。敵の動きに合わせて使うように。	**（まほうのふくろ）魔法の袋** 各エリアのボスの部屋から脱出できる。歯が立たないと思ったら。	**ローソク** 基礎道具のひとつ。これがないと、暗闇の中でゾンビにやられちゃう。

ゾンビにもいろいろ種類があるのだ!!

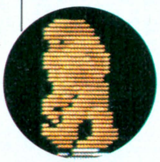
敵キャラも実に多い。それぞれの特徴をよくつかんで、有効な戦い方をしないと身が持たない。先に進むと敵のレベルも上がり、色も変わるぞ。

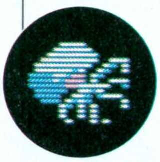
ガーゴ

一番最初に出てくる、一番弱いゾンビだ。

ダルケン

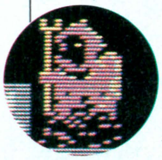
ネズミみたいな敵。レベル2なら楽勝だ。

ゴラム

見かけは強そうだが、実はとても弱いのだ。

ギョン

エリア1の敵の中では強い方。要注意だ。

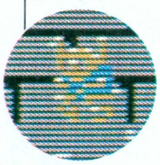
バル

狼のようなこの敵は、走って突進してくる。

ミラク

動きは鈍いがイヤな誘導弾を撃ってくる。

バルボ

大きなオノで攻撃してくるが動作は鈍い。

ジュアン

上方に矢を放ってくる。うまく潜り込め。

ザブ

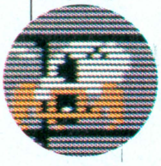
カマキリのような姿をした、小さな敵だ。

ギズモ

飛び回って、空中から攻撃してくるぞ。

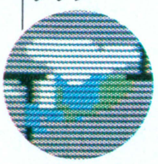
バリバ

体全体が口というくらい口が大きいのだ。

スキュラ

クモ型ゾンビだ。火の玉を投げてくるぞ。

ユニタ

フラフラ飛びながら誘導弾を撃ってくる。

グラジ

必ず束で襲ってくる。比較的弱いゾンビだ。

カミーラ

一ツ目の敵。激しく体当たりをしてくる。

ポトム

近づくと逃げてしまう、やっかいな敵。

ガンドラ

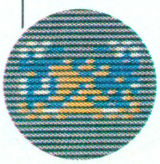
鎧を付け、十手を武器に持つ手強い敵だ。

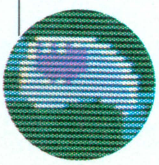
ポム

ただの火の玉だけど、けっこう強いぞ。

ミナーゴ

ガイコツ型のゾンビ。剣で攻撃してくるぞ。

ブンボ

ハチみたいに飛ぶ、とてもうるさい敵だ。

ジャンゴ

のろいので簡単に斬りつけられるはずだ。

ハルク

鎧、盾、剣とフル装備した強力ゾンビだ。

マッシュ

名前通り、キノコの姿をしている変な敵。

カイザ

敵の親玉だ。大きな火の玉を吐いてくる。

AREA 1 エリア1 地上

地下迷宮直前の森のはずれ。ここからいよいよゲームスタートだ。この面は、まずはコテ調べと考えてくれ。ここで、たくさんの敵を倒し、お金をため、経験を積んでレベルを上げておくことをオススメする。敵はまだまだチョロイ。ビシバシ倒すのだ！

いきなりお店！

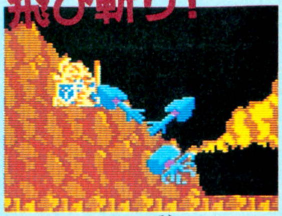


☗スタートしたら、画面左端に寄り、✚の上とBボタンを押す。すると！



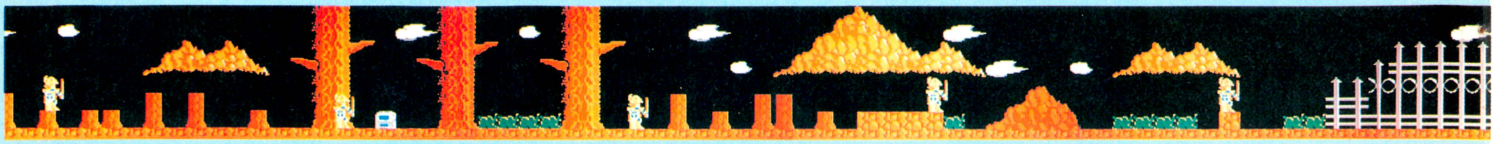
☗カリントの店だ。最初は弱いから、たべものを買って、備えておこうぜ。

飛び斬り！



☗フラフラしている敵には、これ。ジャンプで弾をよけながら斬るのだ。

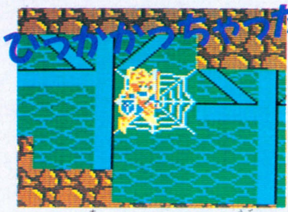




AREA 2 エリア2左 古い地下廊

さあ、地下迷宮に入り込んだぞ。ちゃんとローソクは持ってるだろうな。クモの巣にひっかかったりして気持ち悪いけど、まだ大したことはない。カリントの店は至る所にあるんだけど、レベルが低いとジャンプ力が弱くて入れないことも。経験を積もう。

ひっかかっちゃった



☗クモの巣にひっかかると、動きが鈍くなるぞ。でも剣は振れるからね。

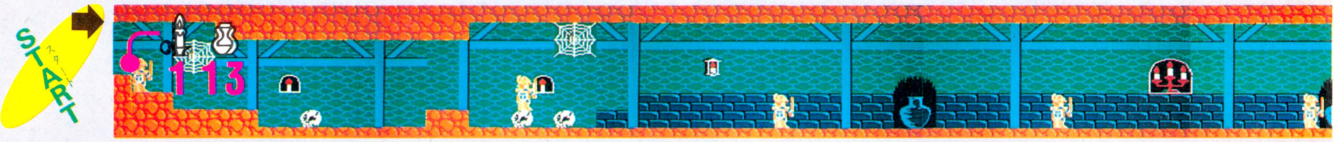
ローソクがないと悲惨だぞ！

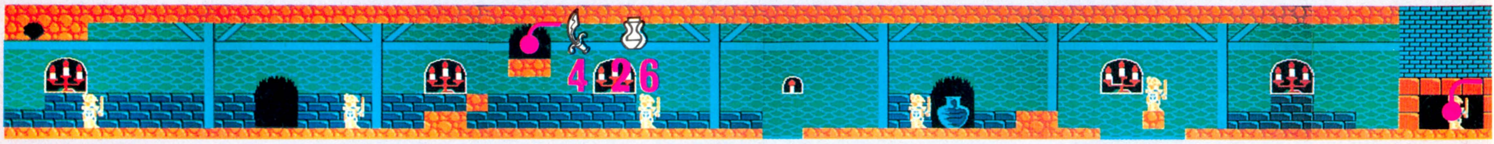


☗ローソクを持っていないと、敵の正体がわからなくなっちゃうのだ。



☗敵の強さもわからない。ちゃんとお店に行って買っておくよーにね。

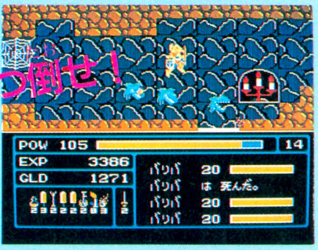




AREA 3 エリア3左 岩の回廊

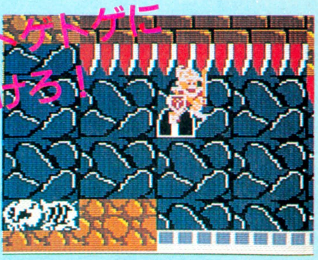
中盤戦だ。敵のレベルもどんどん上がってきてる。常に敵よりも自分のレベルのほうが、ちょっと上だと思えるぐらいにしておきたいものだ。そのためには、鍵を見つける前に、エリアの中を2、3周するぐらいの努力をしても、決してムダではないぞ。

敵は1匹ずつ倒せ！



➡まぁ、当たり前のことだけど。つまり、確実に倒せということ。

天井のトゲトゲに気をつけろ！

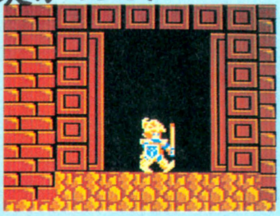


➡このトゲトゲはダテではない。触れるとしっかりダメージだぞ。



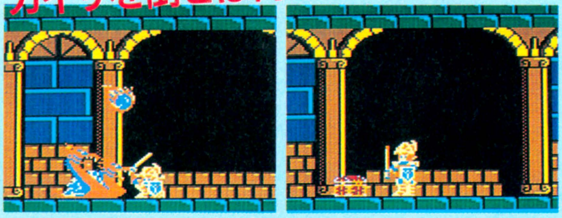


鍵が必要!!



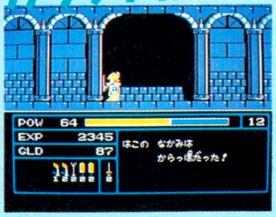
⬅エリアの最後の扉には鍵が必要だ。鍵はある敵を全滅させて入手しよう。

カイザを倒せば何か手がかりが!?

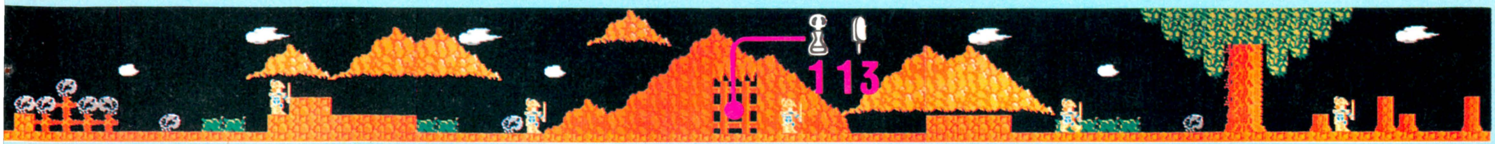


⬅扉を開けて中に入ると、小ボスのカイザが構えてる。奴を倒すと宝箱が。

カラッポ!!



⬅"ライフシーカー"の手がかりが見つかるかと思ったのに、中身はカラ。チェッ。



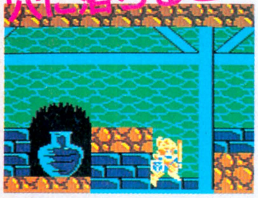


右？それとも左？



⬅どちらに進むかはキミしだい。ここでは左に行くぞ。

穴に落ちると…



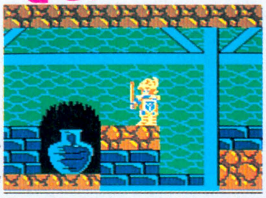
⬅もしも、こういう所で、下に落っこっちゃうと……。

そこは敵のルツボ



⬅どこにも行き場のない所で、敵に囲まれてしまった。

でも倒せば

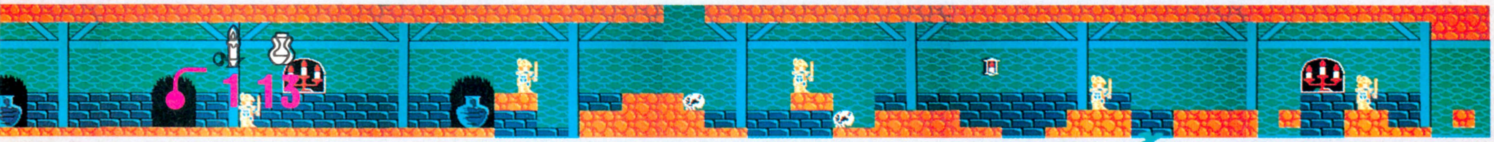


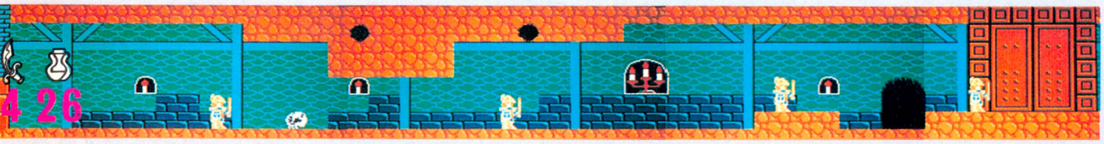
⬅でも全滅させれば上に戻れるし、ポイントも稼げる。

ノーダメージ



⬅敵の頭の上に乗っかっていれば、その敵からのダメージは受けにくい。他の敵を先に倒したいときにはこれだ。





またもやり!

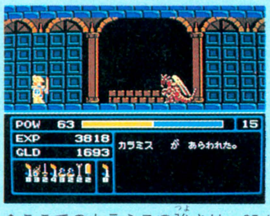


⬅ったく、カラならカラと、最初から言ってくれよ！

カラミス出現！



⬅カラスミではない。このエリアボスなのだ。口からボボボッと火の弾を吐くから、ジャンプでよけながら戦うといいぞ。



⬆ここでのカラミスの強さは、35ポイント。わりと楽勝パターンだな。

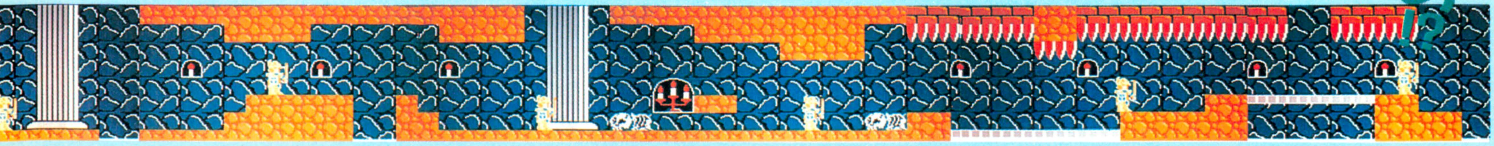


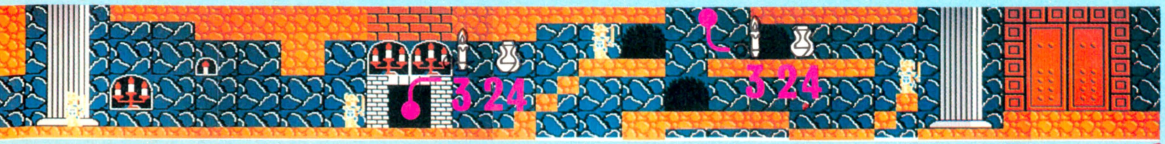
⬆ある程度レベルが上がっていれば、これがボスかと思うほどあっけない。



⬆奴を倒したあとには宝箱が。今度こそと思ったのに、やっぱりカラ！

どうなってんの!?







⬅どちらに進むかによって、出てくるアイテムが違う。

今度は右へ

AREA4 エリア4右 廃墟

ここらへんが、いちばんツライところかな。まだちょっと先が見えないんだけど、やめるにやめられないという感じでさ。ところで武器だけでは、なかなか倒せない敵が増えてきたようだ。魔法のアイテムを持っていたら、有効に使ってみるべきだな。

ゴニョゴニョ寄ってくる奴は上からたたけ!

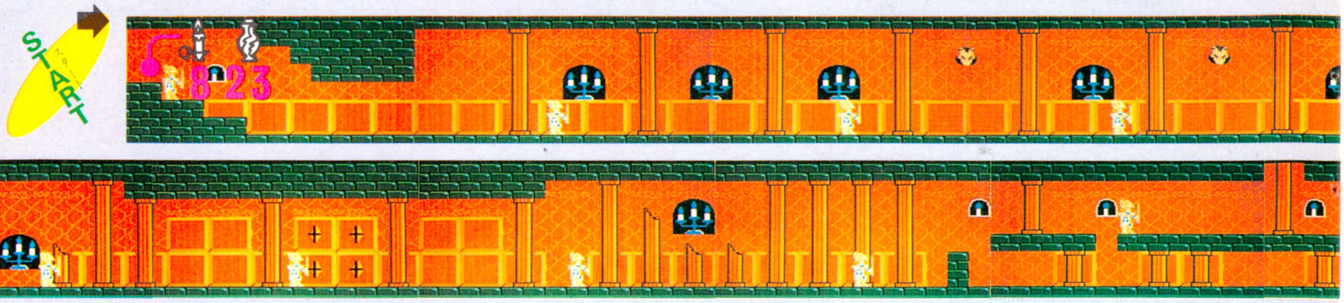


⬅写真のガンドラのように、何匹かが固まって攻撃をしかけてくる敵は、その上に飛び乗ってまとめて押しつぶしてしまおう。

この位欲しい



⬅防具は、この他に、靴、首飾り、ガントレットがあるけど、せめてこのくらいは欲しいよな。



AREA5 エリア5右 墓場

ドクロどろどろの墓場面だ。だいぶ奥まで来たけど、ここらでレベル20は欲しいところだね。ところで、敵を全滅させて鍵を手に入れたいのに、逃げられてばかりで歯がゆい思いをしている人、呪文の本があったら使ってみよう。一発で鍵が見つかるぞ。

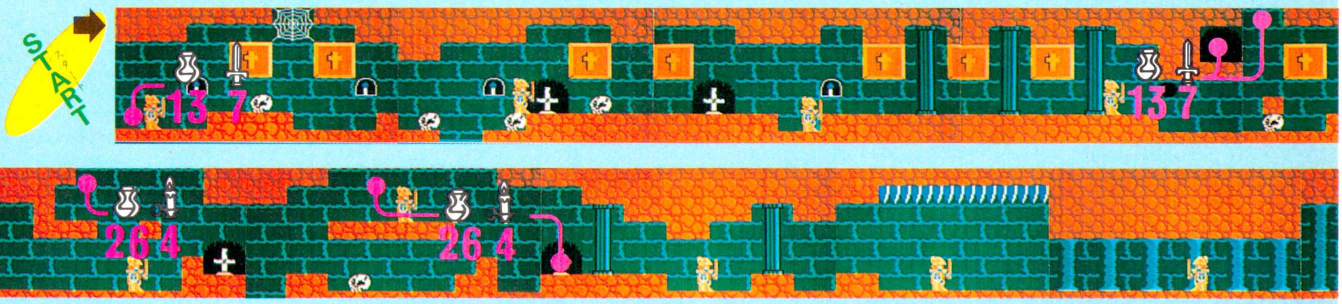
ちょっと目新しい敵が出現



⬅同種類の敵が多い中で、目新しい敵が出ると、腕が鳴るぜ!



⬅"超人ハルク"のようなハルクなのだ。大いかずちが効果的。



AREA6 エリア6 マグマの部屋

いよいよ大詰め、最終面だ。ここは入り口選択がなく、誰もが通らなくてはならない。炎の池に落ちるとダメージを受けるから、気をつけて。最後の通路だから、必要なアイテムは忘れずにそろえておくこと。ここで死んだら泣いても泣ききれないぞ。

敵がいても



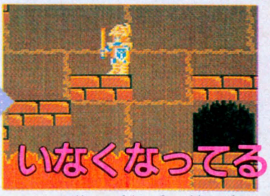
⬆敵が多く出てきたとき、近くに天井裏のお店があればラッキーだ。

お店に飛び込めば

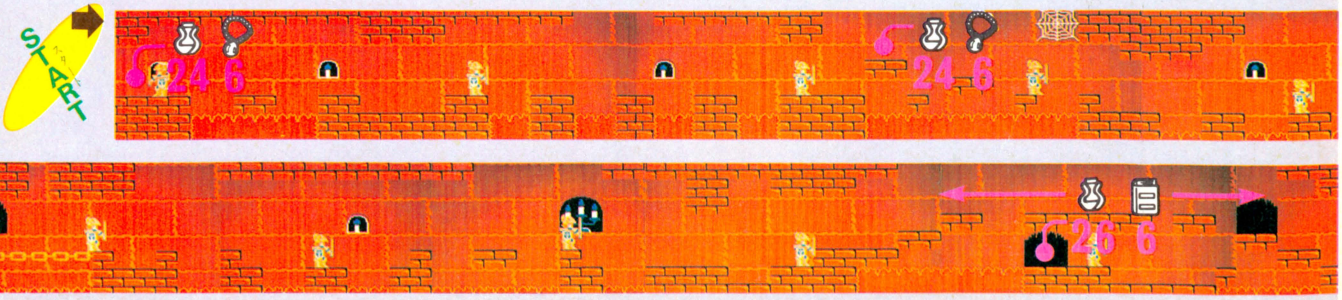


⬆敵にやられないようにその位置に立って、お店に飛び込むのだ。

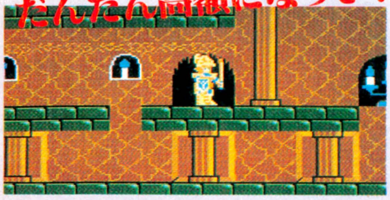
いなくなってる!



⬆そして再びお店を出て元の場所に戻ると、敵はいなくなってるぞ。



お店のアイテムもだんだん高額になってくるぞ！



⬅ここも隠れ店がある所。アイテムもだんだんレベルが上がってきてるから心して店に入ることだ。

壺がある！

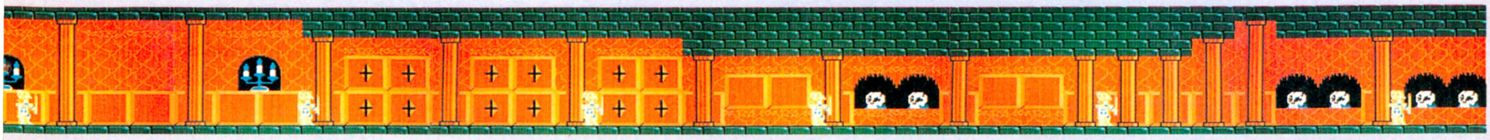


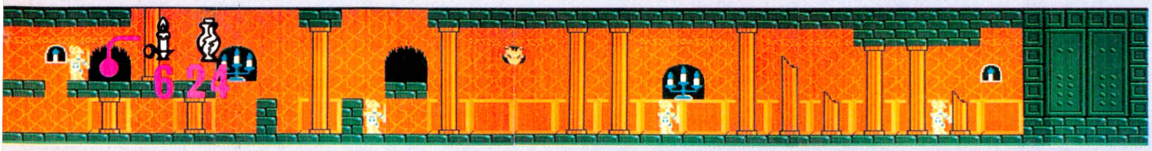
⬅で、入ってみると、魔法の壺がある。これ欲しかったんだよね！

う、高い!!



⬅エーッ、600ゴールドもするのォ!! しぶしぶ……。でもこれなんてまだまだ安いほうだぜ。もっと高いのがあるんだから。







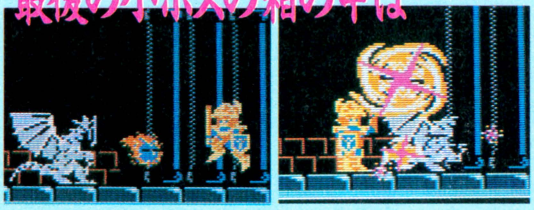
⬅いちどクリアーした後、次やるときに逆の道を行けば、2回楽しめるわけだ。

装備もどんどんレベルアップだ!!

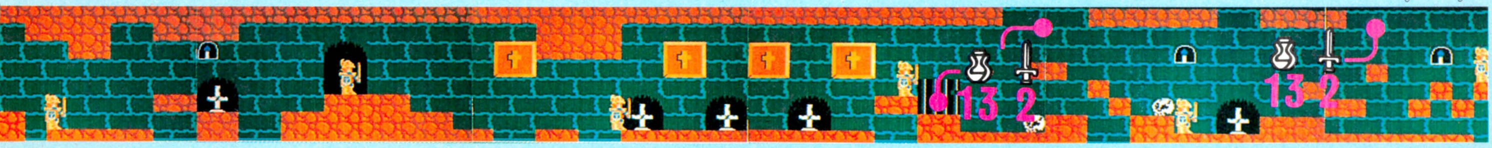


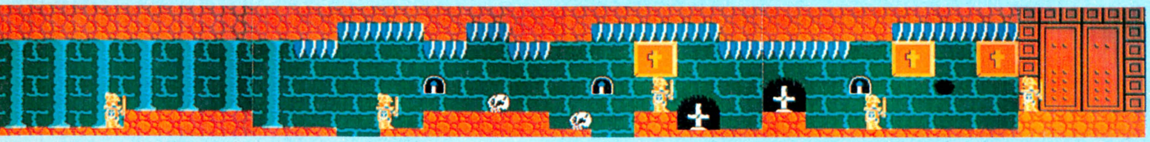
⬅同じアイテムでも、レベルが上がれば、効果も変わる。どんどん持ちかえていこうね。

最後の小ボスの箱の中は……



⬅さてさて、小ボスのいる部屋に入るのもこれが最後。こいつの宝箱の中身はどうなんだろうか!? 実は……。





ここでは入り口の選択はないぞ!!

いきなりカイザ出現！



⬅ヘェ、こんな通路の途中で、小ボスのカイザが出てくるなんて、さすが最終面。なんて言ってられないぞ。2匹で132ポイントもある!!

で、倒したと思ったらまた！

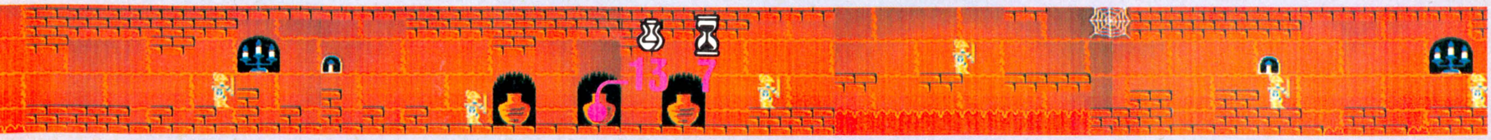


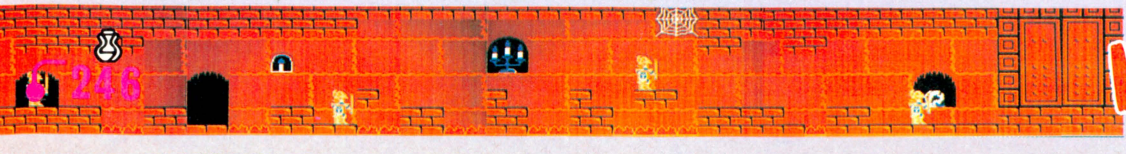
⬅またかよ!! 戦う前にまずパワー補給、そして戦闘中にもういちど補給だな。

ようやく鍵が



⬅2度の激戦で苦労した末に、ようやく最後の鍵が手に入った。扉を開けると!?





ドルゴとの対決!!



➡いよいよ大ボス、ドルゴとの対決だ。ここに来る前に、必ず魔法の袋を手に入れておくこと。そしてレベルは25〜30位。健闘を祈る。

ファンタジーゾーン

ついに登場っ!!

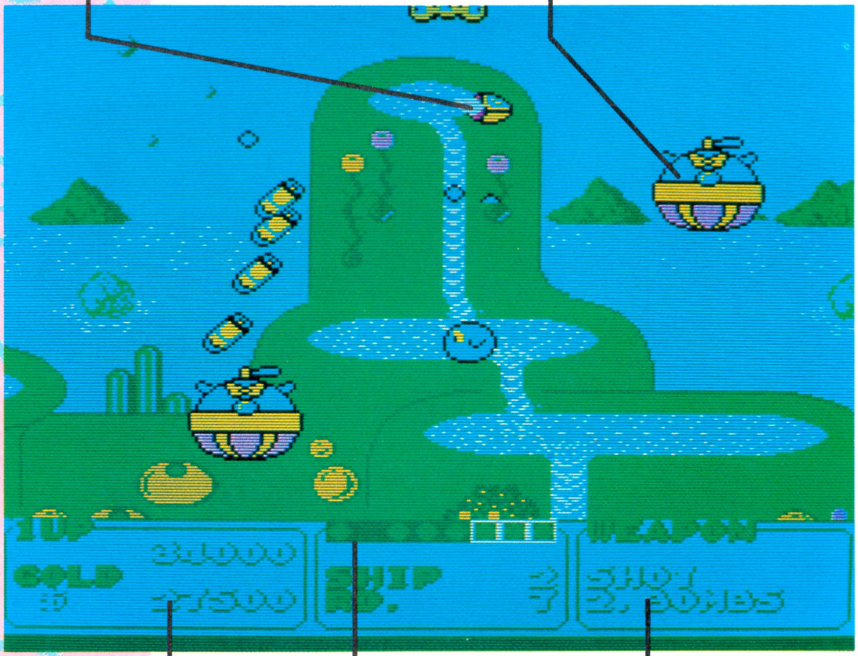
画面の美しさやゲーム内容の濃さなど、どれをとっても一級品のビデオゲーム『ファンタジーゾーン』がファミコンに移植完了!! ビデオゲームに忠実に作られてるから嬉しくってたまらないよ!!

●サン電子　7月17日発売　5300円

資本主義的なカワイイゲームなのだ!!

オパオパ なんだかよくわからない形をしているが、これでも主人公。ショット&ミサイルで敵をなぎ倒せ！

前線基地 空中にフワフワ浮かぶへンな形の基地。7種類すべてかわいいけど、倒さないと先へ進めないのだ。



お金 いま現在どれだけのお金を持っているかを表わす。このゲームでもっとも重要なアイテムなのだっ。

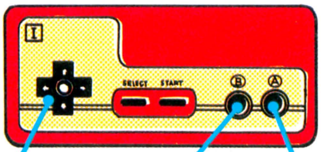
レーダー 8つある前線基地の、だいたいの位置とオパオパの居場所を教えてくれる。とっても親切設計だね。

ウエポン オパオパが持っている武器のうち、現在使っているふたつの武器を表示する。たまには見てあげようね。

B.C.1422年。惑星間公式通貨に乱れが生じ、エリダス第9惑星は大恐慌におちいった。スペースギルドの調査により、何者かがメノン星人を操り外貨を奪って"ファンタジーゾーン"に基地を建造しているという情報が入った。オパオパに与えられた使命は、メノン星人を打破し、悪霊たちを全滅させることなのだが……。

と、ドラマチックなストーリーをバックに進行するこのゲーム、基本的にはシューティングなのだが、各面のボスやお買い物システムなど、今はやりのデザインの大もとを作ったゲームでもあるのだ。上下左右にスクロールするぞっ!!

HOW TO CONTROL OPA-OPA!!



主人公オパオパを、自由自在に操るの。8方向。

ウエポン1を発射。前方へのショットがメイン。

ウエポン2。4タイプある爆弾を使うボタン。

ゲームの進め方

全8惑星中、前半7惑星のクリアーの方法は同じ。まず8つある前線基地を倒す。するとお金がスポーンと出るので(他の敵でも出る)取るのだ。たまったお金で武器を買い、いざ！大ボスと勝負!! と、まぁこんな具合にオパオパの快進撃が続くのだ。

前線基地を倒す!



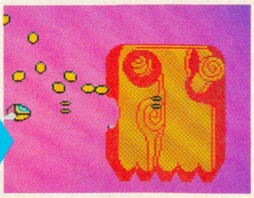
⬆ウエポン1、2とテクニックを駆使して前線基地を倒すのが最初ね。

お買い物をする!!



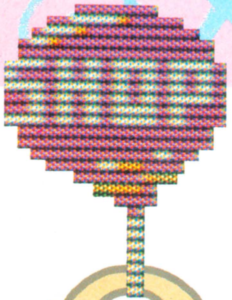
⬆てきとーにお金がたまったら、ショップ風船に入ってお買い物ね。

大ボスと戦う!!



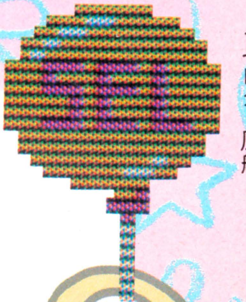
⬆前線基地をすべて倒すと大ボスの登場。全部で7種類だ。強い!!

さあ、お金をためてお買い物なのだ!!



▶ショップ風船

ある程度お金がたまると、どこからともなく飛んでくるショップ風船。これにつかまるとパーツショップに入れるのだ。後のことを考えてお買い物しよう。また、複数の武器がある場合はショップを出た後かセレクト風船で武器をチェンジね!!



◀セレクト風船

世の中 なのだ!!



▲おかね

スピードアップ

青色で名称が書いてある武器は、オパオパのスピードアップパーツ。自分の腕とよく相談して使うウイングやエンジンを選びましょうね。

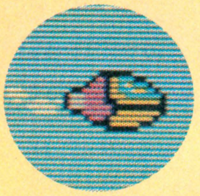
ウエポン1

赤で名称が書いてあるのが、前方への攻撃用ウエポン1。約15秒たつと消えてしまう。残り有効時間は画面右下に表示されるのだよ。

ウエポン2

緑は爆弾なのだよ。いずれも強力で個性的なのだ。ウエポン1、2は買うたびに値段が上昇していく。後で困らないように買い物ねっ!

TURBO ENGINE
ターボエンジン



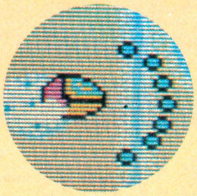
⬅2番目に速いエンジンだけど、とても高価だ。慣れないうちは使わないほうがいい。速いよー。

LASER BEAM
レーザービーム



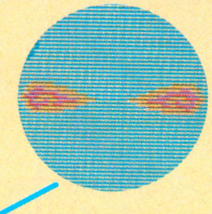
⬅ボタン押しっ放しでオーケーなコンビニエンス兵器。なんといっても音がとっても気持ちいいの。

7 WAY SHOT
7ウェイショット



⬅見てのとおり7方向に弾を撃つのだ。ウエポン1系の中では最も強力だが、最も高価でもある。

FIRE BOMB
ファイヤーボム



⬅発射したあと、左右に分裂して一直線にすっ飛んで行く。前線基地などは一発で破壊できるのだ。



BIG WING
ビッグウィング



⬆いちばんノーマルなスピードアップパーツ。慣れないうちはこれをつけて、パタパタ飛びましょ。

HEAVY BOMB
ヘビーボム



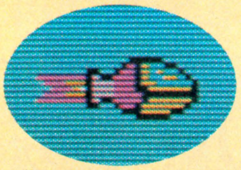
⬆オパオパの頭上からデンッと落ちてくる。すべての敵を貫通し、破壊するのだ。一撃必殺だぜ。

JET ENGINE
ジェットエンジン



⬆ビッグウイングの次に速いエンジン。少し慣れたらこれを使うべし。敵との激突に注意、ねっ。

ROCKET ENGINE
ロケットエンジン



⬆速い。10万円(?)だけに速い。別におしりに火がついて熱いから速いわけではないよ。

WIDE BEAM
ワイドビーム



⬆文字どおりワイドなビームが出る。安いわりには使い勝手がいいので、お買い得よ。

TWIN BOMB
ツインボム



⬆標準装備ともいうべき爆弾。威力は通常のシングルボムと同じ。必ずこれだけは欲しい。

EXTRA SHIP
エクストラシップ

このお店ではなんと自分自身が買えてしまうのだ。武器を買うか自分を買うか……、お財布と相談してね。

SMART BOMB
スマートボム

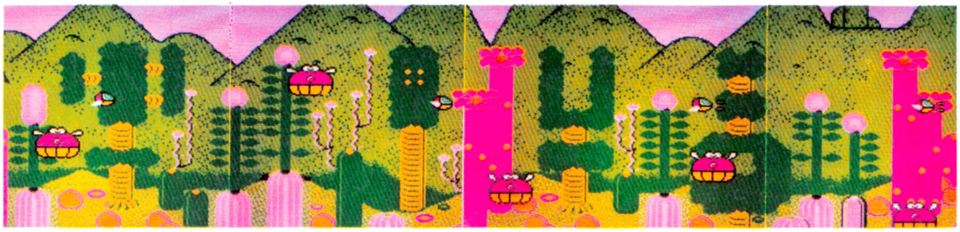
画面上の敵すべてに1ダメージずつ与える。前線基地やボスにも有効だが、彼らは固いので1発じゃ駄目。

PARTS SHOP

エリダス星系の7つの惑星はこーなってるのだ!!

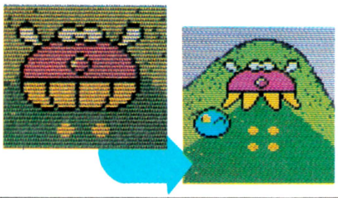
1.緑の惑星

プラリーフ



ラウンド1は緑の惑星。バックには花が咲き、不思議な植物で満ちあふれるまさにファンタジックなゾーンなのだ。基地の固さもほどほど、敵の強さもほどほど。ビッグウイングとツインボムで十分だよ。

基地：ドラリンフラワー



⬅羽をパタパタさせてフワフワしている彼。そのお腹からは敵が発進するの。かわいいね。

ボス

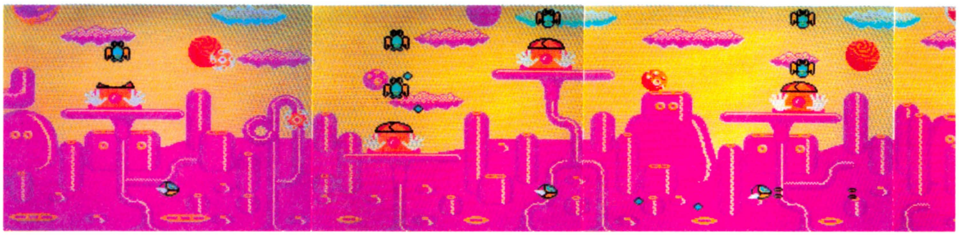
スタンパロン



スタンパロンは木の化物。口から吐き出す無数の葉っぱをよけて、口を目がけてバリバリと弾を撃ち込むのだぞ!!

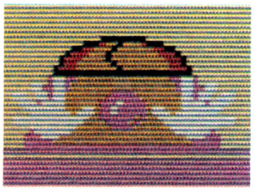
2.火の惑星

タバスコーダ



辛そうな名前の惑星だね。灼熱、というほどでもないけれど、少し暑そう。このラウンドから敵が編隊攻撃をしかけてくる。編隊すべてを倒すとお金を落としていくから、できるだけ取って大金持ちに!!

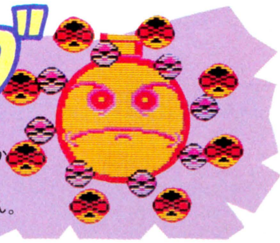
基地：バイバーブ



⬅べつに「撃たないで」って哀願してるわけじゃないのだ。頭がぱっかり割れて敵を出すよ。

ボス

ポーランダ



外側をくるくるまわる球の間から、内側の球を破壊するのだ。上空から弾が降ってくるよーん。

3.砂の惑星

ラデューン



砂っぽい。見ているだけでそう感じるくらいだから、画面の中のオパオパは目に砂が入って大変だろーね。このあたりから、それなりのパワーアップが必要。ところで背景に次の惑星ドリミッカが見える。

基地：パタートン



⬅やっと基地らしい基地が出てきた。こいつのお腹から落ちるボルボルってのが強いのだ。

ボス

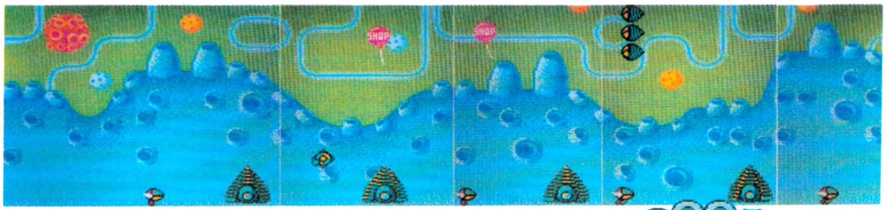
コバビーチ



9本の砲台から順々に素速いビームを発射するとんでもない奴。1本ずつていねいに壊すよろし。

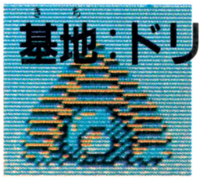
悪霊の惑星サルファを目指せ、オパオパ!!

4.超惑星 ドリミッカ

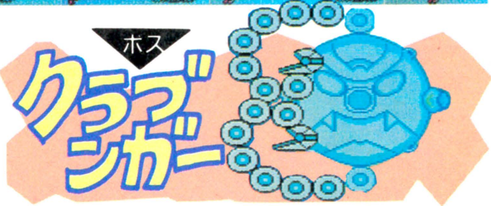


どーゆーわけで超惑星なのかわからない、惑星ドリミッカ。ここの前線基地はすべて地面にへばりついているから、地面を歩きながらレーザービームなどで倒しちゃおう。それにしてもヘンだ。

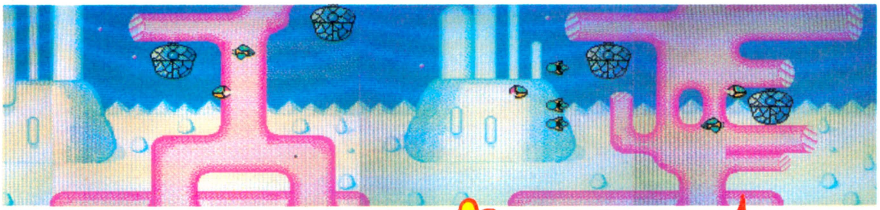
基地:ドリンガ



⬅渦巻貝の化物のようなドリンガ。彼の頭が引っ込むとき、そこから敵が飛び出すのだ。

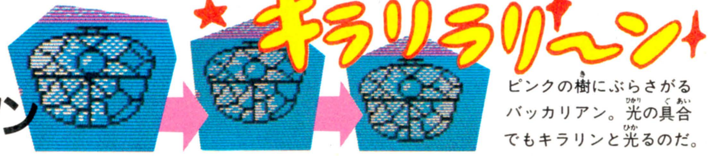


5.氷の惑星 ポーラリア



身も心も凍りついてしまいそうな冷たい惑星、ポーラリア。誰が作ったのかわからない雪だるまがポツリ……。そろそろ7ウェイショットが活躍するぞ。

基地:バッカリアン



ピンクの樹にぶらさがるバッカリアン。光の具合でもキラリンと光るのだ。

6.雲の惑星 モクスター



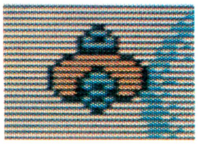
見わたすかぎり雲だらけ。空に雲があるのは当然としても、地面が雲で出来てるってのはどーゆーわけだ!? とにかく残りはあと2面。頑張るのだ!!

基地:バルンガ



⬅空に乗った変なやつなのだ。ダースベイダーの頭みたいに光ってるね。

強いの!!



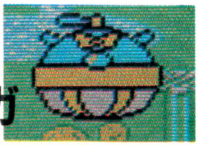
⬅バルンガから発射されるポヨンってゆー奴なんだけど、強いのなんのって。早く倒そう。

7.水の惑星 ポカリアス



『ファンタジーゾーン』全8面中1番人気の惑星、ポカリアス。これで敵がいなきゃ平和な楽園だったのにね。さあ、その平和を取り戻すべく、8面へGo!

基地:ロリンガ



⬅これまた1番人気の前線基地だぞ。陽気なBGMにのせて頭の羽をパタパタ。かわいい。

次号、乞うご期待!!

闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光



●データイースト　発売中
5300円

キミのヘラクレスは順調に強くなってる？　ナニ、まだスタート地点のアテネの街をはなれられないって？　ヨシ、そんな悩みを持つキミに、グーンと役立つヒントを提供してあげよう！

キミの悩みにこたえるヒント集なのだ!

初級編

まずはヘラクレスが西の海に渡るまでの間、失われた街ガイアの宝物を手に入れるまでの道のり、初級編のガイド。ボス・モンスターを見つけ出して、そいつを確実に倒さないことにはこのゲームは進行しない。そのためのヒントだ。



HP30 G140

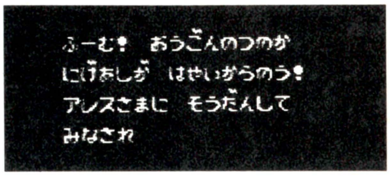
黄金の鹿がどうしても倒せないっ!

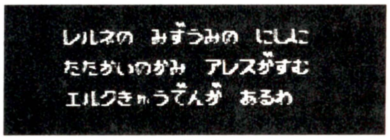


黄金の鹿

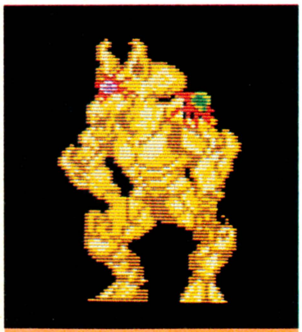
ボス・モンスターの黄金の鹿が倒せません。こちらが攻撃すると、すぐにうしろを向いて逃げ出してしまう。どーすればいいのかな？

黄金の鹿は逃げ足が速い。剣やオノなど、腕力で攻撃をくわえる武器ではダメージを与えられないことが多い。ペルラの村の住人が、軍神アレスに相談してみろ、とアドバイスしている。彼はアテネの街の北西でヘラクレスを待っているぞ。





レルネの湖はアテネの街を北に出て、ピンク色にしかれた聖者の道を西に進むと見つかるからね。



HP40 G130

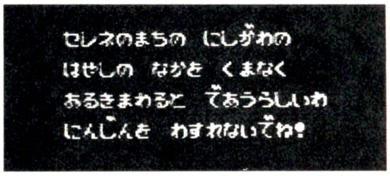
ペルテホースが見つからないぞ

ペルテホース

こいつは旅の翼って名のアイテムをかくし持っていて、その不思議な力によってテレポートができる。こいつを倒してそれをうばい取るとヘラクレスの旅はグーンと楽になるのだ。

テレポートができるらしいペルテホースというモンスターに遭遇したことがありません。いったいどこにかくれているのでしょうか？

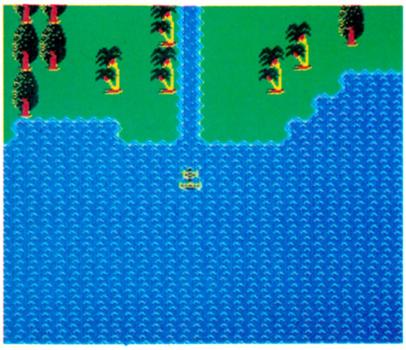
アテネの街の住人から情報を集めていると、ある人物がペルテホースに関する重要なヒントをくれる。ペルテホースは馬のモンスター。ニンジンが好物らしいから、八百屋でニンジンを買い、それを持ち歩いて林の中を歩き回ると出現するのだ。





八百屋にならんだ商品の中では、ニンジンだけがずいぶん高価なのでアヤシイなあ、とは思っていたのだけれど……。

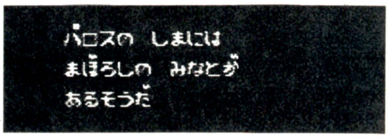
船は手に入れたものの……

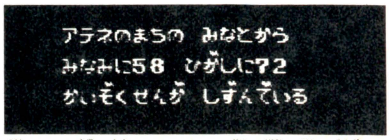


やった！　とうとう船を手に入れたゼ！　と喜んではみたものの、とりあえずどこへ向かえばいいのかな？

ようやく船を手に入れました。だけど船に乗ったら、まず最初にどこへ行って何をしたらいいのでしょうか？　何かヒントをください。

思い出してもらいたいことがある。ペルラの村の橋のそばで住人が言っていた、「あの橋の下に変なものが落ちてるぞ！」ということばだ。水の上を進めるようになった今こそ、その橋を調べるときだ。海の上での探しものが楽になるアイテムがあるぞ。





港のない謎の島、パロスにも実は幻の港が存在する。そして沈んだ海賊船の残がいには、ある強力な武器が残されている。ぜひ探し出してみよう。

手っ取り早くGを貯めたいのだ！

前半

このゲームを始めてまだ間もないのですが、早くおカネを貯めて強い武器を買って遠くへ行きたい。どこでGをかせぐといいの？

ゲームを始めたばかりなら、プノトンやラビなどでレベルを少し上げておいて、アテネの街から北西に向かいレルネ湖のそばで下の3種類のモンスターたちと戦おう。近くの聖者の道に薬屋がいるから体力を回復させながら戦えるのだ。

この3種がねらいメだぜ！



HP25 G60

ヘビのようなミミズのような、はたまたしめ縄にも見えなくもない、小さなモンスターだ。ヒットポイントは25とけっして低くないが防御力とスピードがアマイ。



HP30 G100

まるで異星人のようなモンスター。ヒットポイントが30のわりには防御力が低く、スピードはほとんどナシ。ヘラクレスのレベルが低くても倒せない相手じゃない。



HP20 G70

サルか？　ハ虫類か？　ヒットポイントは20と少なめで、防御力もイマイチ。うまく倒せば、最高70Gがキミのものだぜ。薬を持ってセッセと退治にはげもう。

中盤

船で海に出たものの、海に現われるモンスターは強い。装備を充実させたいからたくさんのGが欲しい。どこでかせげばいい？

セレネの街の港から海へ出て南へ進むと、セントリアリー島が現われる。西の港から上陸、グルッと回って島の反対側に地下へおりるほこらがある。そこに現われるモンスター、ガイコツは大金持ち！　しかもメチャ強い。そこで……。

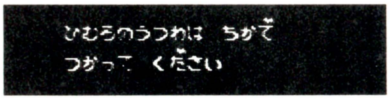
ひむろの器を使えっ！

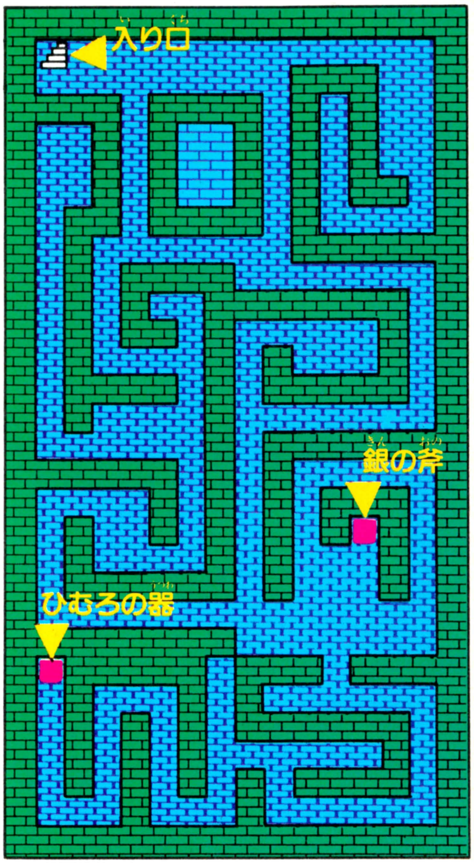
ガイコツ



HP70 G500

このガイコツのかくし持ったGは最高500Gというとんでもない額だ。もちろんヒットポイントもそれなりにあるけど、ペルラの村のダンジョンにあるひむろの器を使えば倒せるぞ。





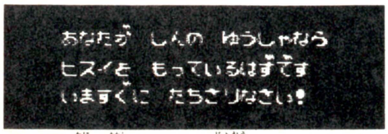
ペルラの村のダンジョン

では、そのかかせないアイテムを手に入れるために、ペルラの村のダンジョンのマップまでサービスしちゃうぞ。これさえあれば明かりを持たなくてもダンジョンが歩けてしまうね。このダンジョンで手に入る宝は2種類。大助かりの品々だぜ。

神秘の女王レイラが語る秘密とは何か

ようやくたどり着いたナナの街で女王レイラに会ったのですが、何も教えてくれません。どうすれば話が聞けるのでしょうか？

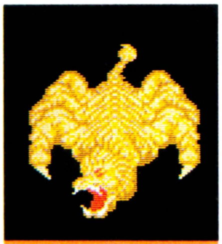
女王レイラと話すには、レイラのひすいを持って行けばいい。ついでにレイラの話すガイアの宝のことにも触れておこう。宝をたくされた家臣はアテネの街の北、聖者の道にいる。廃墟で見つけたあるものを持っていれば……。



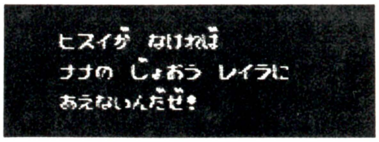
ネメアの谷の宝はもともと女王レイラのものだった。ネメアの谷のダクトフットを倒せばカンタンに手に入るから、持っている人も多いはず。

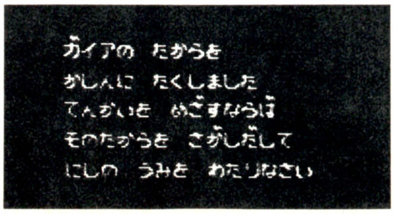
ダクトフット

少しでもレベルが上がっているヘラクレスならば、こいつを倒すのにそれほど苦労はないはずなのだ。

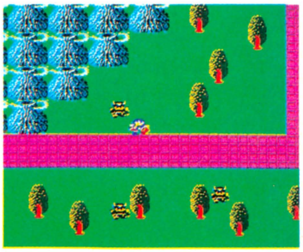


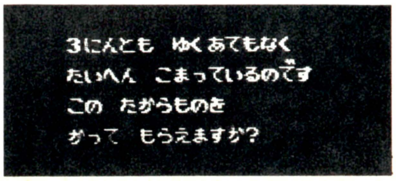
HP70 G120





では、その家臣とは？



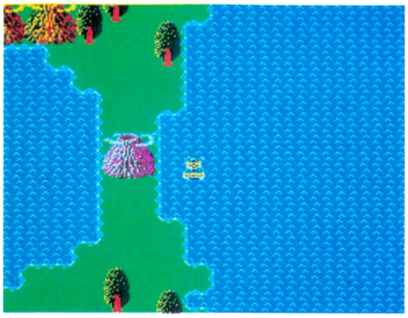


ガイアの街の廃墟で手に入れたものを持って、「ボクはガイアに行ったんだよ」と証明すれば、この3人はウワサの宝物を売ってくれるのだ。

中級編

ガイアの宝は手に入っただろうか。女王レイラのことばのとおりに進むなら、つぎにめざす戦いの地は西の海なのだ。ここまで謎を解いたキミはいよいよ天界への道のりを進むのだ。一刻も早くペガサスを手に入れたい！　はやる気持ちをおさえて、まずはかずかずのアイテムを手に入れようぜ。ギリシャの西には、凶悪なモンスターもウヨウヨいるしね。

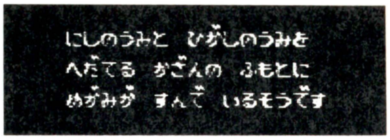
西の海を渡りたいのだ！

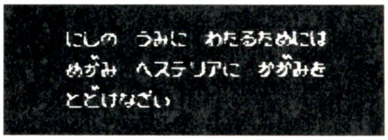


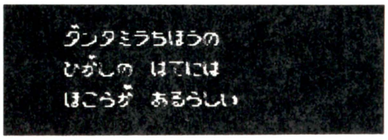
せっかく苦労して手に入れたこの船でさえ、このたったひとつの火山がジャマで西の海へ渡ることができないのである。

火山の向こうに西の海が見えているというのに、どうしても向こうに出られません。何か良い方法はないでしょうか？

へべの街の住人が教えてくれたとおり、西の海へ渡るためには女神ヘステリアに鏡をとどけなくてはならない。それにはまず、大ダコのいるラボの港からダンタミラ地方へ上陸。そのまま北へ進むと山をはさんで軍神アレスのほこらが見える。そこで……。







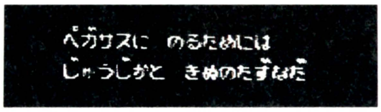
以前軍神アレスと会ったとき「いずれまた会おう」と言われたことをおぼえてる？　今また西の海へ渡ろうとするヘラクレスを、軍神アレスが案内してくれるのだ。

いったい十字架はどこにあるのだろう

シーサタン

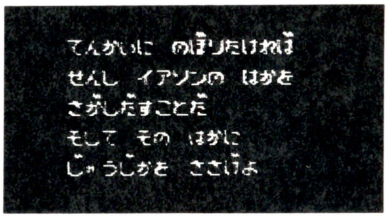


モンスターの本心がのぞけるアイテム、心見の窓でボス・モンスターのシーサタンの心を読むと、ペガサスに乗るための重要なヒントをくれるぞ。

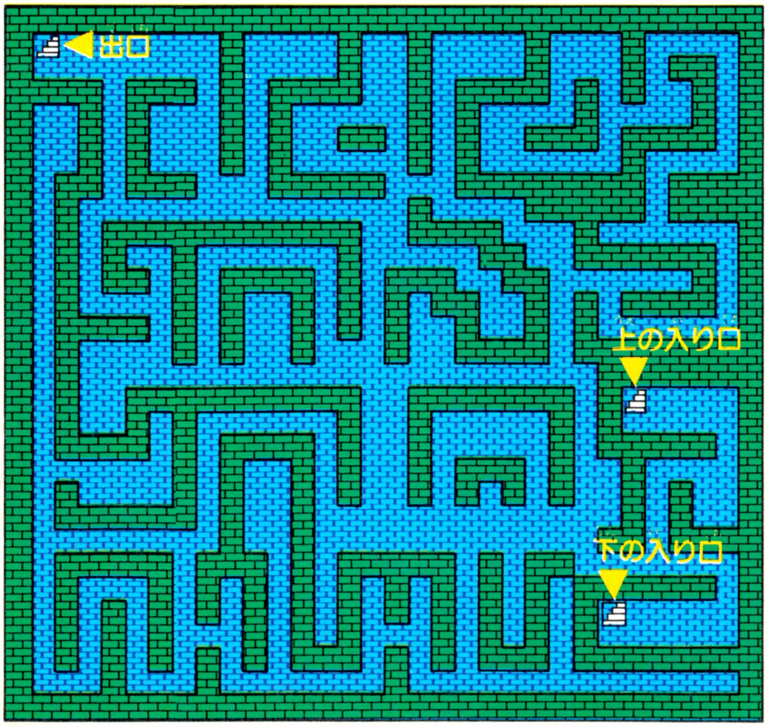


心見の窓を使ったら、ペガサスに乗るためには十字架が必要、と知ったけど、どこにあるのですか？

あるボス・モンスターを倒せば、いともカンタンに手に入るのだ。そいつの強さは魔王ハデスを除いたボス・モンスターの中でも1、2を争うほどの強さなのだ。



太陽の神アポロンに会うため天界に飛び立つペガサス。そのペガサスを呼ぶためには、たずなと十字架を手に入れて戦士イアソンの墓を探すのだ。



レアネイラのダンジョンマップが欲しいのだっ

レアネイラの街のほこらに入って見たら、中は広一いダンジョン。迷わないようにマップが欲しいのですが。

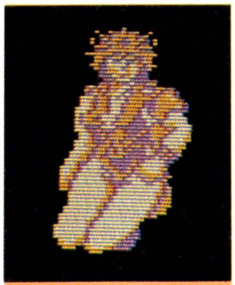
実はこのダンジョンはレアネイラのさらに北へ抜けるための通り道になっているのだ。そしてそこを通り抜けた向こう、そのどこかに戦士イアソンの墓がかくされてる。

タルタルの村の賢者とレアネイラの街の住人に教えられたヒントによると、戦士イアソンの墓の横には戦士イシロンの墓があり、そのイシロンの墓は赤く光り輝いていると言う。さあ、あとは墓地を探し出すだけだぜ。





アマゾネスの予備知識が欲しいのだ



HP200 G300

トルバ

アマゾネス地方では、悪女トルバを首領とする女ばかりのアマゾネス軍団が待ちかまえている。なーんだ女か、などとあなどっちゃダメ。彼女たちの攻撃力とす速さはスゴイ。

あたしと いっしょに
にゃんにゃん しませんか?

タルタルの村の賢者が、アマゾネスのトルバはヘラクレスに色じかけを使うと教えてくれたけれど、アマゾネス軍団って強いのかな、弱いのかな?

リトル・アマゾネスはヒットポイントが少ないからまだしも、彼女たちの攻撃力はモンスターの中でも最強の部類だ。ボスのトルバを倒せば最強の剣が手に入る。彼女たちと戦いながらピラミッドを訪ねなくては重要なアイテムが手に入らない。慎重に戦いながら進んでくれ。



アマゾンには トルバという
あくじょが すんでいる
いろじかけに きをつけなされ!

はたして色じかけとは何であろーか? ヘラクレスは彼女たちとの戦いを前に、不安と期待と武者ぶるいでムネがドキドキするのであった。早く戦ってみよっと♡

アマゾネスの ピラミッドには
すばらしい たからものが
2つ かくされているそうです

アマゾネスの ピラミッドには
ふるい いしぶみが
かくされて いるそうだ

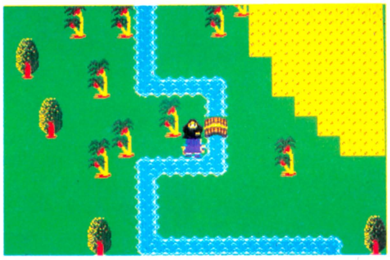
トルバさえ倒せば最強の剣も手に入るし、ピラミッドを訪ねることもできる。

ピラミッドは全部で6つあり、どれも地下でつながっている。そのどれかにふたつの重要なアイテムが眠ってる。

十字架を老人に渡すべきか

アマゾネス地方の北部、橋のそばで会った老人が十字架をくれと言います。無視しようかなと思ったけど、そこをどいてくれません。どうするの?

せっかく苦労して手に入れた十字架、そうカンタンにくれてやるものか! などと意地をはってはいけません。この老人はなんと戦士イアソンのお父さんなのだ。彼を信頼して十字架を渡せばそこからどいてくれるぞ。



わしの むすこ イアソンは
むざんにも まものに やぶれ
わかくして このよを さった

お城の裏の武器屋とは?

レアネイラの街の人が、レアネイラ城の裏に武器屋があると言っていましたが、お城の裏ってどこなのですか?

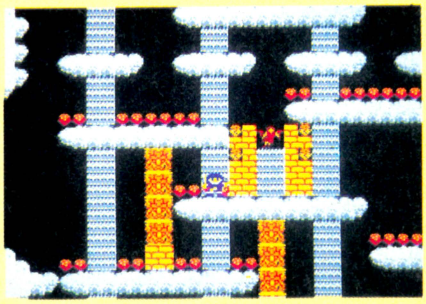
裏といってもマップ画面の裏ではないのだ。お城に入って人々に会い、さあ帰ろうかなと出口へ向かったとき。その先に武器屋への通路は開かれているぞ。何が手に入るのか、もうだいたいわかるよね。

この まちの おしろの うらに
すばらしい ぶきを うっている
みせがある

アマゾネスの トルバを
たおすには アトラスのせりが
ひつようです

行ったことがある人だけ読めよっ!!

天界通信



その1

天界に出現するリトル・モンスターはプノトンフライだけ。プノトンに毛の……じゃなかった羽のはえたやつだから、おそるに足らないけれど、す速さだけはけっこうあるのだ。

その2

そして天界でのただ1匹のボス・モンスターはヴァロックだ。岩の体を持つワシのモンスターだから、使うべき武器は……そう、アレだね。ボルクの毒をぬれば攻撃力が上がるぞ。

その3

天界で絶対必要なアイテムには、地上でしか手に入らないものがいくつかあるのだ。そのうちのひとつは空に橋をかけ、もうひとつは太陽の神アポロンへのおくり物となるものだ。

その4

太陽の神アポロンの住む太陽の塔は、小さな部屋が何層にも重なった高一い建物なのだ。この塔にはかくし部屋がある。そこではとても強力な"かくれアイテム"が手に入るのだ。

HECTOR'87

去年の夏に、ハドソン全国キャラバンで使われたゲームを覚えているかな？　そう、『スターソルジャー』だったっけ。あれから1年。今年もまた、全国キャラバンの季節がやってきた。今年使われるゲームは『ヘクター'87』。まだ開発途中なんだけど、キミ達に早く見せたくて取材してきたぞ!!

●ハドソン　7月16日発売　5000円

今年の全国キャラバンでは、あの高橋名人、川田名人に続いて、新たに島田名人がデビューしちゃうという、ビッグイベントがあるのだ！　全国キャラバンでは、北と南に区域が分かれるんだけど、その北代表に島田名人、南代表に川田名人がなるそうだ。取材のときに、島田名人の腕のほどをチラッと見せてもらったんだけど、いやもう恐れ入谷の鬼子母神でした。今年の全国キャラバン、盛り上がりそうだな！

で、かんじんのゲームのほうなんだけど、これがまた、エラク壮大なスケールなのだ。容量が1メガとでかければ、ストーリーもでかい！

ゲーム名にもなっている〝ヘクター〟とは、知的生命体の発生から、文明の進歩および衰退までのプロセスを知ろうとした宇宙の第三者が、地球に派遣した〝神〟、すなわち第三者の意志を再現する代行機械のことなのだ。

〝ヘクター〟の使命は、「生命を発生させ、文明を起こす」ことにあった。そしてプログラムは作動し、人類は発生した。だが、そこには大きなプログラムミスがあった。それは、結果を急ぎすぎたための、不自然な文明の進歩だった。

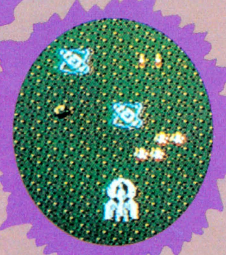
このままでは地球は破壊されてしまう！　ゲームの目的は、〝ヘクター〟に仕組まれた第三者の意図を暴き、その実験的な試みを阻止して地球を救うことである。何やら謎の多そうなゲームだが、君はヘクターを倒すことができるか!?。

〝予言の書〟の意味は!?



〝予言の書〟とは、第三者の意図を表わす謎の文字のことだ。ゲームの途中、ある特定の部分を撃つと、本の形をした石盤が現われる。この石盤に、謎の文字が刻みこまれていて、この文字を全部で6つ集めたとき、第三者の意図が暴かれ、そして何かが起きる……!?　予言の書は、1、3、5面のそれぞれにあるはずだ。

このゲームの特徴は？



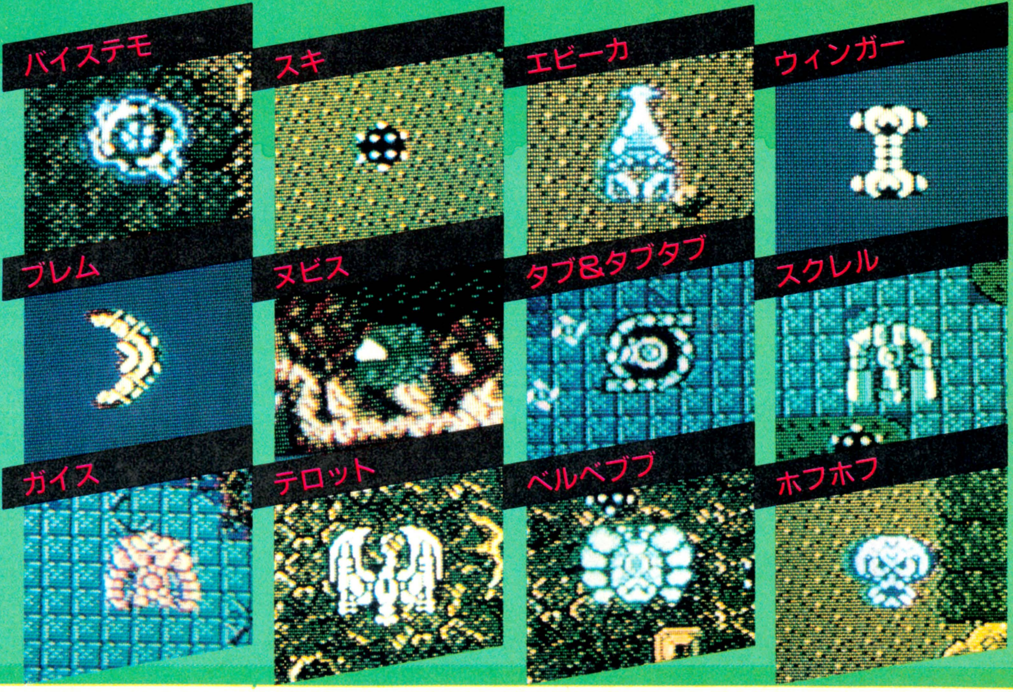
このゲームは、全6面のうち、奇数面は縦スクロール、偶数面は横スクロールという、一粒で二度おいしい構成なのだ。また、自機がパワーアップしないというのもおもしろい。つまり、こういうオカズがなくても、自機の操作性や敵の動きが重視されていれば、絶対おもしろいというゲームの基本に則っているわけだ。

敵がおもしろい！

敵の種類は、空中浮遊物、地上物合わせて約50種ぐらい。そして、空中浮遊物の敵は、すべて親子関係になっているというのが、特徴だ。親子といっても6世代くらいあって、面が進むほどに、親の世代のものが多く出てくるようになるらしい。

各面ごとに、必ず親子敵が4種類くらいずつ出てくるのだが、出てくる順番は、とくに子が先で親が後ということではなく、ランダムだとか。

また、地上物を破壊すると、地下の人工的な機械が露出するなど、しっかりストーリーに即しているのだ。



STAGE 1 インカ帝国

アンデス山脈にインディアンがつくった帝国。縦スクロール。山の上空を進んでいくと……。



☗自機"ノア"はパワーアップせず、対空砲と地上攻撃爆弾だけで戦う。連射は可。



➡石像を撃つとカプセルが出る。取るとパワーが一個分回復。



⬅ちょっと「スタソル」っぽいデカキャラ。目玉みたいな核を破壊するのだ。

STAGE 2 マヤ帝国

今度は横スクロール。青空の中を進んでいくと、突然巨大な洞窟への入り口が現われる。



☗今にも動き出しそうな像と青空のコントラスト。

⬇巨大な塔の真ん中に、ポッカリとあいた入り口。





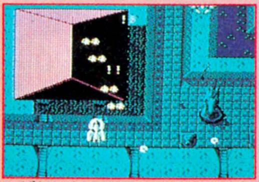
☗洞窟の中に入ると、いろんな仕掛けがあるのだ。



⬅石が連結して、それがさらに宙に浮いてるなんてウソみたい。

STAGE 3 アトランティス帝国

ポセイドンの神殿を中心とした巨大都市。突然大陸が海に沈んでしまったという伝説の王国なのだが。



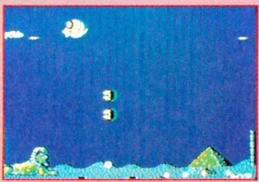
☗右横の馬の像を撃てば、1面と同じようにカプセルが出現するぞ。



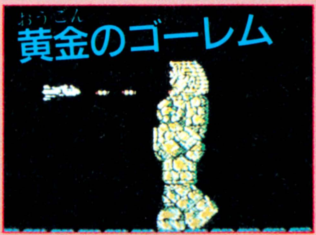
⬅なんだコイツ! 言いようのない不気味さを感じてしまう!!

STAGE 4 エジプト

人類文化の源流となった巨大文明国。ピラミッドや神殿、スフィンクスなどの建造物が出現してくる。



☗見てすぐにエジプトとわかる背景だ。でも月面のようにも見える。

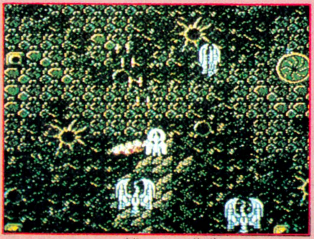


⬅ジャイロアントロボかと思っちゃった。黄金のデカキャラだ。

STAGE 5 暗黒大陸ムー

太平洋上にあったとされる伝説の大陸だ。地面がドロドロとしていて、まったく何もない暗黒の世界なのだ。だが、本当に何もないのだろうか!?

まさに暗黒の画面をしている



☗なんか、この何もない背景には、ウソがあるような気がするな。この下に何か。



☗実は取材のとき、この面はあまりよく見せてもらえなかったのだ。アヤシイ!!

STAGE 6 邪馬台国

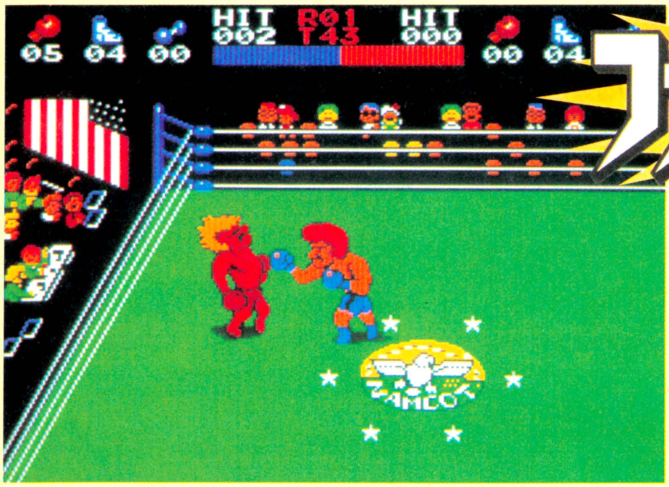
女王卑弥呼が統治していたという、日本の小国家群。最終面のここで、いよいよ"ヘクター"との対決になる。



☗この鬼のような顔からツツーとヨダレがタレ下がるのだ。何かなぁ。



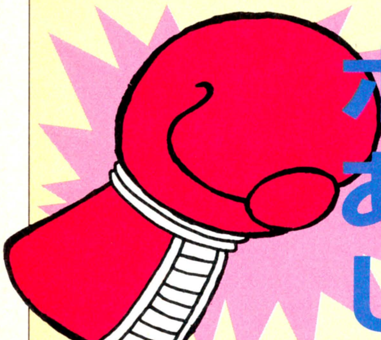
"ヘクター"の正体だ。巨大な人工頭脳だったとは!! 画面右横に、まだ何かがあるのかもっ!?



ファミリーボクシング

格闘技の好きな人も、そうでない人も誰もが楽しめるスポーツゲーム『ファミリーボクシング』。今回は買った人、買う予定のある人、どちらにも役立つデータマニュアルを作ってみたのだ。一読即必勝だ!!

●ナムコ　発売中　4900円



ボクシングをあれこれ検証してみたぞ!!

パンチ、スピード、スタミナと、3つのパラメータを変化させることで、さまざまな相手ボクサーと闘うこのゲーム。みんな、勝つことだけに気が行ってしまって細かい所を気にしていないんじゃないかな？　そう、それぞれのパラメータが持つ本当の意味、例えばパンチの数値を変えたときに相手に与えるダメージがどう変わるのか？　とかね。今回はそーゆーことを検証・報告するのだぞ!!

検証1　空振りの影響



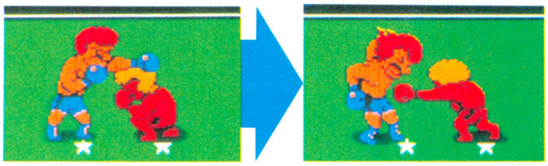
さて、検証その1のテーマは〝空振りによる体力の消耗について〟だっ。トレーニングやトーナメントなどの対コンピュータ戦で、なかなか相手にパンチがヒットせず、自分の体力だけが減っていくのを悔しく思ったことはないかな？　実際、精神的にも「やんなっちゃう」ところがあるこの空振り、回数によってどれだけ体力が減るのだろうか。それを実験して右上に表にしてみた。まあ、目を皿にしてよく見ておくれ。

回数	0	8	13	18	23	28	33	38	43	48	53	60	70
ダメージ	0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9	−10	−11	−12

回数	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
ダメージ	−13	−14	−15	−16	−17	−18	−19	−20	−21	−22	−23	−24

(上の表は空振りするボクサーのパラメータを、パンチ9、スピード0、スタミナ0の条件で作成したもの)

考察　空振りをさそってスウェイ&ヒット!!

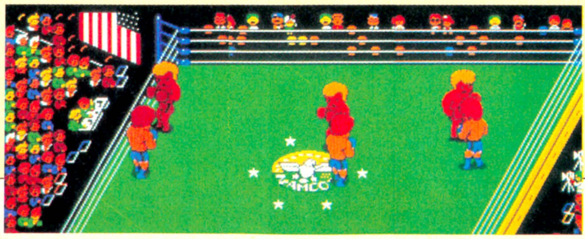


表を見てのとおり、空振りは痛い。ということは相手に空振りさせればいいのだ。で、左の作戦が有効なわけ。どんどん空振りをさせるべし!!

検証2　スピードの差

フットワークをうまく使うボクサーがリングを制す。右の写真を見てのとおり、スピード0と9では明らかに差が出るのだ。いかにスピードを使いこなすかだな。

こんなに違う!!　スピード0と9



リングの端から端まで	
スピード0………	3秒31
スピード9………	2秒96

(それぞれ50回測定したうちの有効値25回を平均)

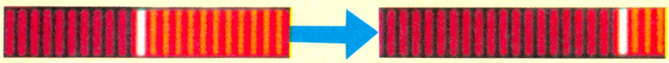
検証3 パラメータの違いによるパンチ力の差異

その１　パンチの数値を変えた場合

パンチ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ダメージ	13	13	15	15	17	17	19	19	21	21

（ストレートを20発打ったときの相手ボクサーのダメージを計測。相手のスタミナは０）

パンチ０　→　パンチ９

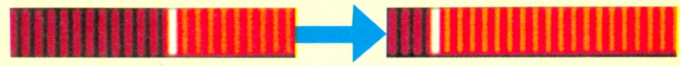


その２　スタミナの数値を変えた場合

スタミナ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ダメージ	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

（ストレートを20発打ったときの相手ボクサーのダメージを計測。自分のパンチは９）

スタミナ０　→　スタミナ９



考察

実際に与えるダメージはふたつきざみだった!!

驚きの事実!!　表を見てのとおり、例えばパンチが４と５のとき相手に与えるダメージは同じ17なのだ。これはスタミナを変えた場合も同様。と、いうことはパンチとスタミナの値は奇数でなく偶数にすれば、余った"１"をスピードにまわせるってことだ。スゴイ!!

検証4 カウンターパンチは強力か否か？



▲カウンターストレート



▲カウンターアッパー

パンチ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ダメージ	15	15	15	15	16	16	16	16	17	17

（パンチを受けるボクサーのスタミナを０にして、５発打ったときのダメージを計測）

考察

それぞれ普通のストレートやアッパーよりも約５倍の威力があることがわかる。必殺パンチを狙ってくずれた場合によくカウンターになるから、積極的に攻めろ。

検証5 クリンチの有効度

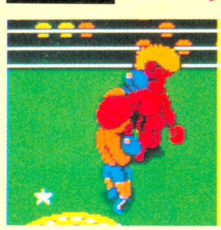


▲クリンチ

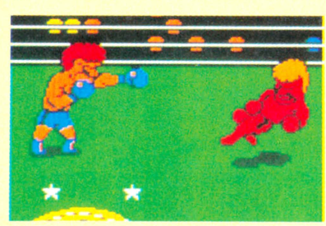
体力回復のひとつの手段でもあるクリンチ。だいたい１回について体力が３～４回復するわけだが、これはスタミナの値には関係ないのだ。とゆうことはスタミナの値が低い人ほど、クリンチが有効ということだ。ただし相手も体力回復することを忘れずに。

クリンチ１回につき体力は３～４回復

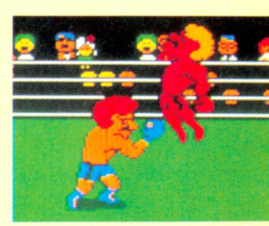
検証6 必殺パンチの有効度



▲きりもみフック



▲すっとびストレート



▲ふっとびアッパー

必殺パンチが出る条件のひとつに、"あらかじめ相手にパンチの連打をくらわせておく"というのがある。必殺パンチの威力自体はカウンターより少し強いぐらいなのだが、相手の体力が少ないため、ほとんどの場合これでＫＯになるわけだ。積極的に狙うのもいいが、空振りに注意。

検証終了

注：これらのデータは、それぞれの条件のもとでのみ有効です。例えば検証３の場合など、パンチの数値を８の２倍にしてもダメージが21の２倍になるとは限らないのです。

ドラゴンスレイヤーⅣ

Dragon Slayer Ⅳ DRASLEFAMILY

Ⓕ(株)ナムコ　7月17日発売　4900円

『ドラスレⅣ』の物語で、一番大切なのは"家族愛"なのだ。「互いに自分の能力をフル活用し、竜の魔手から家族を守る！」なんて美しいお話……。でも本当は心の中で、こんなこと考えてたりして!?「ロイアスって、おいしいとこだけ持っていくのね!!」実況中継続編だぜ!!

竜退治物語、誌上実況中継の続編なのだ

キャラに適した面を選ぼう!!

凶悪なドラゴンを倒すためには、魔法の剣、ドラゴンスレイヤーを手に入れないといけない。しかしその秘剣は、4つの宝冠の魔力によって洞窟のどこかに封印されているという。誰かこの宝冠を探し出し、人々の平和を守れるものはいないのか……てなわけで、この竜退治一家の冒険が始まったんだったね。前回は父親ゼムンが悪戦苦闘の末に、宝箱から妙なグローブを見つけたんだけど……。

じつはこのグローブには、特定の岩(白っぽいブロック)を動かせる魔力があったんだ。おかげで、それまではいきどまりだと思っていたところにも、どんどん侵入していくことができた。こっちの岩をあっちに動かし、あっちの岩でこちらを埋めて……まるでパズルを解くように(『バベルの塔』みたい)岩を動かし、新しい通路を作っていく。ほいでもってそこで宝箱からアイテムを見つけては、家族のために家へセッセと運びこむのだ(むーん、父親の哀愁を感じるな)。ずいぶんはかどったぞ。そこで教訓その1、白いブロックがいっぱい集まった地帯を見つけたら、頼りになるお父さんを呼べ(ヤッタネ、トーさん)。

しかし、洞窟の中にはいろんな地形がある。少しでも岩があるなら、お父さんにも活躍のチャンスは残っているのだが、場所によっては小さな足場がポツンポツンと浮かんでいるだけだったりする。

はて、こーゆうときはどーすりゃいいか!? 迷わず一度お家に帰って、妹のリルルと交替しよう。彼女に先ほど宝箱からみつけたジャンプシューズをはかせれば、一挙にピョヨヨ〜ン!!

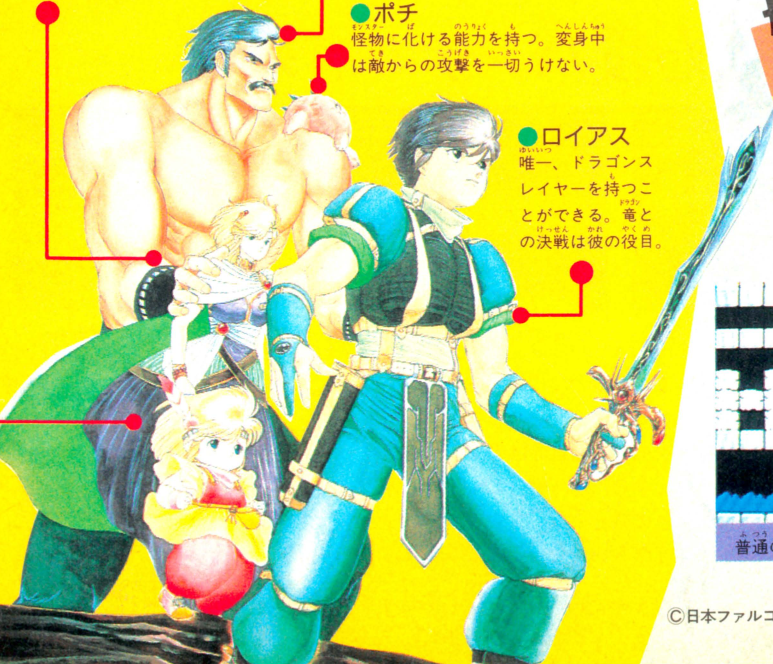
●リルル
ずばぬけたジャンプ力があり、魔法のアイテムも少しなら使える。

●メイア
空を飛んだり、ブロックをはねとばす魔法のアイテムを使いこなす。

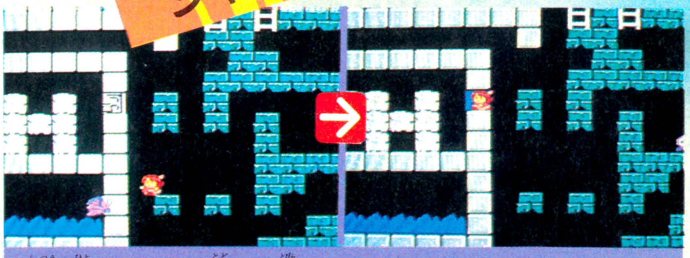
●ゼムン
力持ち。グローブを持てば、特定のブロックを動かすことができる。

●ポチ
怪物に化ける能力を持つ。変身中は敵からの攻撃を一切うけない。

●ロイアス
唯一、ドラゴンスレイヤーを持つことができる。竜との決戦は彼の役目。

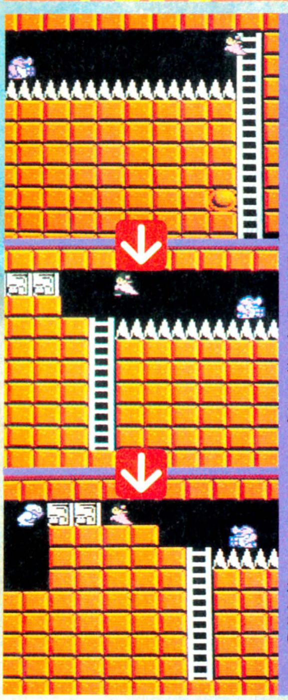


妹リルルは高い位置の扉へジャンプ!!



普通の人のジャンプだと届かない扉も、リルルがブーツをはいてジャンプすれば!!

母メイアは
逆さつらら上空散歩もできるぜ



逆さつららのトゲトゲの上空を散歩。幾層も連なる扉もキー・スティックがあればOK。

グローブを使って岩を動かせ

妹リルルにタッチ交替。攻撃力はあまりないが、得意のジャンプで怪物どもをひとっ飛び。小さい足場をヒョイヒョイ飛んで、上のエリアへと進んでいく。普通の人間なら絶対に届きそうにない扉へもリルルなら楽勝で入れるわけだ。こりゃ楽だなと、いい気になってチョコマカ歩いていると、急に足場が崩れてしまった!! 油断大敵。落とし穴におちてしまったんだな。行き着いた先は逆さつららの山。辺りをうろつく怪物の頭をステップに、もう一度画面上部までジャンプしようとするがなかなかタイミングがあわない。ついにライフは0になり、リルルちゃんはゲームオーバー。フェ〜ン。そこで教訓その2、足場が高いところは妹のリルル。でも落とし穴には注意しようね。

でもさぁ、あんなトゲトゲだらけのところなんて、いったいどーやったら突破できるんだよー、とブーたれていると、突然、天から救いの声が聞こえてきた。「だーいじょうぶ♡　この「ドラスレIV」ではゲームが詰まって動けなくなるなんてことはないの。こーゆーところはお母さんを使ってね♡」ふり向くとそこにはニコニコ顔のメーカー担当さん。

天の声に助けられ、再びチャレンジ。今度はお母さんのメイアを選び、さっきとおんなじルートを進む。当然、そこにあるのは逆さつららの山。でも大丈夫だ。お母さんメイアには、空を飛べる魔力がある。アイテムモードでウィングを選び、ツララの上をカル〜くクリアー!!

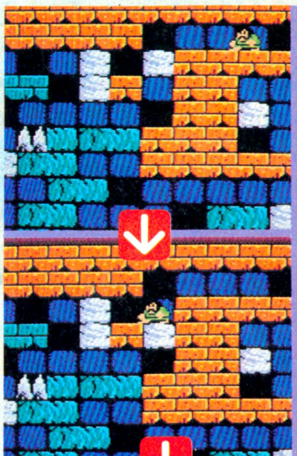
エリアの端には扉が幾層も連なった場所があった。またもや救いの声「だ〜いじょうぶっすよ♡　キー・スティックを使えばいいんすよ♡」。なーるほど。そして最後の扉も突破。扉の向こうには床がなく、メイアはポトンと下に落ちた。そこにはいかにも強そうな敵の怪物がうじゃうじゃいた。再び空に舞い上がり……と思ったがよくみるとマジックポイントが0になっている。そーか、さっきの魔法で、マジックポイントをほとんど消費してしまってたんだ。

メイアの回りには怪物が集まってきた。マジックポイントがないので攻撃もできない。なすすべもなくゲームオーバー。クソーッ!!

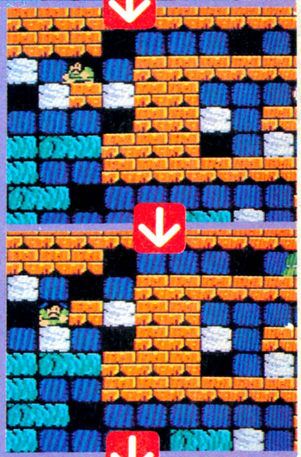
くやしがってる後から、また例の声が聞こえてきた。「あー、ポチだったら敵の攻撃を受けずにすんだのにねー♡」教訓その3、信じられるのは自分だけやね……。

以下次号、よろしくねー!!

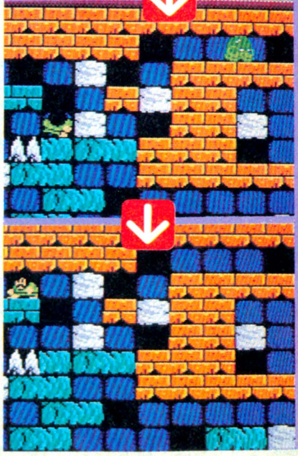
父ゼムンは
岩だって動かせる力持ちなんだぜ



右上のブロックをひとつ下にずらし、左側へ通路を作る。



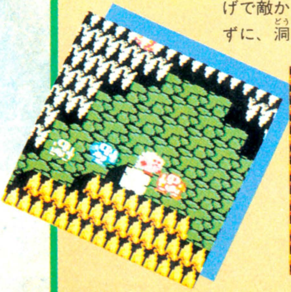
中央のブロックを下へずらし、降りるすき間を作る。

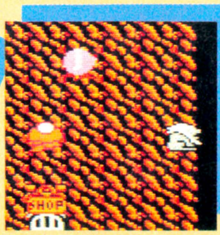


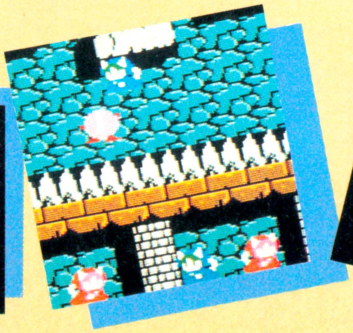
左のブロックをジャンプして右へ!! まるでパズルだな。

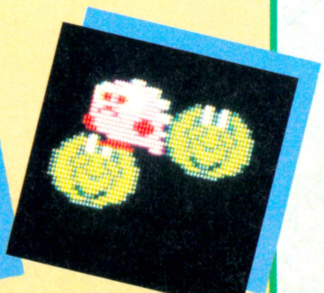
ポチは
どんな怪物とも仲よくなれるぜ

怪物の姿に変身できるポチ。おかげで敵からの攻撃をまったく受けずに、洞窟の中を冒険できる。











本人に聞く!! タメになる 所さんのまもるもせめるも徹底解剖

『所さんのまもるもせめるも』は不思議なゲームだ。ゲームのうまいヘタ以上に、その日の運不運が影響してしまうし、かといっていわゆる秘技が必要ってわけでもない。こりゃいったいなんなんだ。さっぱりわからん。つーわけで、ゲーム作った張本人の所さんに直接聞いてみちゃったのだ。



撮影／岡野嘉徳



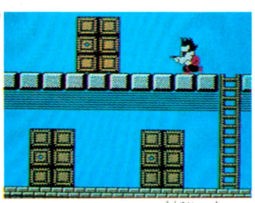
⊙プロフィール
所ジョージ（本名 角田隆之） 1955年1月26日生まれ。水瓶座。O型。生まれも育ちも現住所も埼玉県所沢市。今までに買い替えた車は60台以上。現在、愛車の1964年型シボレー・コルベット・スティングレーのフルチューンで、所沢から事務所の"マイルストーン"へ通勤している。

ゲームのあらすじ



▲所さんがシナリオやイラスト、そして作曲まで手がけたゲームだ。

東京都千代田区の事務所にいた所さんは、長女のさやかから助けを求めるテレパシーを感じとった。が、急いで所沢の自宅へ向かおうとする所さんの行く手を、突然敵キャラになったスタッフや友人たちがはばむのだ。武器の水鉄砲を片手に、都内12区（12エリア）、郊外4市（4エリア）を突破して、所沢のさやかを救うためにつっ走れ!! という発汗アクションゲームねッ。



▲どのドアを選ぶかが運命の分かれ道。所さんも迷っちゃうんだって。

● 6月27日発売
EPIC・ソニー
4900円

そうなった方向をよしとするこれからはこの考え方だね!!

なんといっても、今日のお相手は所ジョージさんである。その昼寝のようなアバウトさといい、糸の切れた凧のような自由な発想といい、ファミ通の理想が人間のふりをしているような方へのインタビューである。取材班はキンチョーのあまり、取材費で日替わりランチを注文してしまっていた。しかもアイスコーヒーつき。ああ、おなかいっぱい、そう思った矢先である、所さんがドーモドーモと登場したのは……。

——えーっと、こんにちは。今日は『まもるもせめるも』の遊びどころなどを、直接本人にお聞きしようってんでおうかがいしたんですが。

所　おもしろいよアレ（笑）。なさけなくて笑っちゃう。まず千代田から所沢まで帰らなくちゃいけないから、とりあえず新宿区に行くじゃない。そのあいだにさ、ドアが3個くらいならんでるのね。このドアが、どれがどこにいくのかきまっていないんだ。きまってればさ、覚えたりして、ひとつ目的をもっていけるでしょ。でもきまってないから、新宿とか江東区とか、千代田区のまわりばっかりウロチョロ、ウロチョロしちゃってて、もういやんなっちゃう。

——そのへんの、熱心にやってもしょうがないみたいな、いいかげんなとこが所さんらしくていいですね。

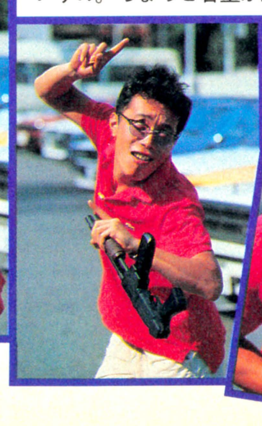
所　そう。だいたいファミコンてさ、いそがしいでしょ。時間に追われていっしょうけんめいやんないと解けない、みたいなね。そういういそがしさっていうのは、ウチのにはナイ（笑）。の〜んびりしてんの。

——今までにない、のどかさですよね。

所　もう、のどかのどか。画面の中で牛は寝てるわ、クソはするわ（笑）。本当は牛のクソをふんだら無敵になるっていうのやりたかったんだけどね（笑）。いやがってみんな逃げちゃうっていうの。ちょっと容量が足りなかったみたい。



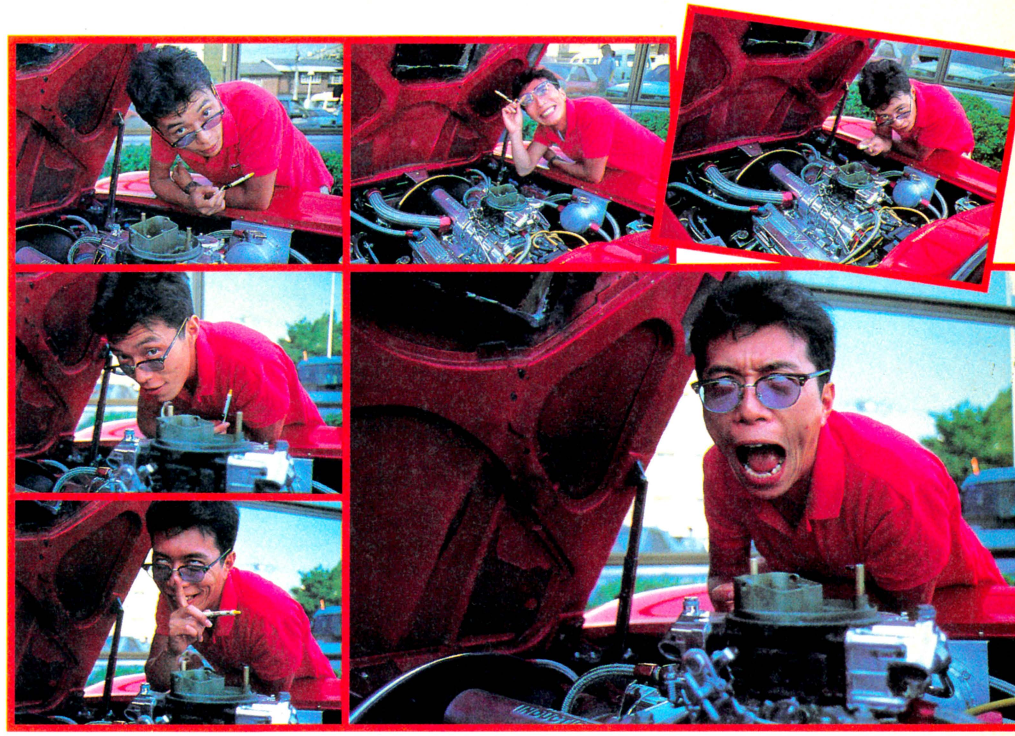


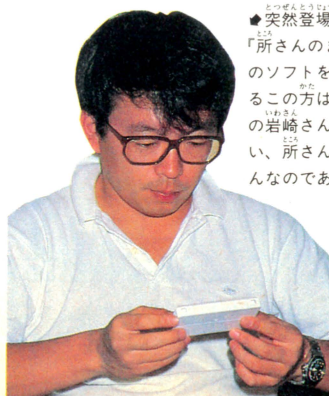



——残念ですねえ。
所　それとね、水鉄砲もビシューッといきおいよく飛ばないのが、なさけなくていいよ。全部タレてるから(笑)。敵がおもいっきり近づいてこないと、とどかないんだよ。だからビルにのぼって、上からタラして殺したりして(笑)。
——いつも所さんは千代田区の事務所から所沢の家まで、２時間くらいかけて通ってらっしゃるそうですけど、このゲームではどのくらいかかっちゃうんでしょうね。
所　ボクはいまだに帰りつけないけどねえ(笑)。いつ帰れるんだろうなあ。
——このゲーム、ストーリーはもちろんですけど、特にキャラクターのデザインと、音楽のほうも、ご自分でつくられたんですよね。
所　そう、キャラクターはみんなかわいくって、いい。２等身でね、歩き方なんかワタシにそっくりだもの。あのキャラクターね、これからいろんな商品になって売りだされるんだけど、それはみんなファミコンの絵がそのまんまなの。ま、商品になっちゃうくらいだから、かなりきれいなものになってるんじゃないかと、思うね。
——音楽のほうは、どのくらいかけてお作りになったんですか？
所　５分くらいじゃないの(笑)。いつもそう。かみさんが朝ごはんを作ってる時に、ちょこちょこっとね。
——才能ですねえ。それにしてもお忙しいなか、よくそれだけ積極的になさいますね。
所　最近いろんなタレントさんもゲームだしてるけどさ、あの人たちはだいたい名前だけでアレでしょ。だけどゲームができてみて「つまんないよ」っていう声が返ってくるのはタレントのところなんだよね。ボクの場合はそういうのいわれるとイヤだったからさ、本とか、歌なんかも自分で作ることにしてんの。自分の歌うたって「よくねえ」っていわれても、それは自分の責任なんだから納得できるじゃない。
——それで今回のこのゲームにも、自分からすすんでとりくんだと。
所　だから、このゲームがつまらなかったら、その責任はすべてワタシにあります、ハイ。
——いやー、すごいなー。感動しました。ところで、普段はどんなことして遊んでらっしゃるんですか。
所　いろんなもん自分で作ったりしてる。オートバイとか車とか、自分の頭ん中にある絵がらが現実化していくのが好きなんだよね。
——ファミコンはあんまりやりませんか？
所　このゲームはする(笑)。他はあんまりしない。テレビも見ないし。だって１日テレビ見ないと、いろんなことできるよ。その時間に自分で、なんか楽しいこと見つけてったほうがいいんじゃないかと思うよ。
——そうですね。ただその自分の楽しみを見つけられない人も多いと思うんですよ。最後にその、所さんのようになるコツみたいなものを、教えていただけませんか。
所　それはね、頭の許容量っていうのはね、みんな同じなわけだけどね、フツーの人は前向きに100パーセント使ってないんだよ。後ろ向きにも使うから、70パーセント、80パーセントになっちゃう。もうそういう考え方はダメ!!　全部100パーセントいい方向に使うと楽しくなってくる。頭も動く。つまり「なった方向をよしとする」この考え方だね。車が壊れて途中でとまろうが、それを楽しまなきゃいけない。もう悲しいとか辛いってことを考えない。これは頭がきれるようになります。

☆　☆　☆

というわけで、合言葉は「なった方向をよしとする」だ。この言葉を心にきざんでおけば、どんな難関もへーちゃらのはず。いっぱつためしに、『まもるもせめるも』でもやってみるのもいいかもしんない、ね。





◆突然登場の〝岩崎名人〟だ!?『所さんのまもるもせめるも』のソフトをじっと見つめているこの方は、〝マイルストーン〟の岩崎さん。ただものではない、所さんのマネージャーさんなのであるッ!!
でもどーしてここにのっているのか、岩崎さんも知りません。

プレゼント

さて　このたび所さんが、ファミ通の読者のために、直筆でメッセージとサインをくれたよ。これはス・ゴ・イですねー。
そこで、この色紙を抽選で３名様にプレゼントしよう。欲しいキミはゲームを買って……というのはウソで、はがきに住所、氏名、年齢を書いて下記あてに応募してね。

■応募のあて先
〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部「所さん」係



◆乱筆、誤字などはお許しください。(スタッフ一同)

堀井雄二がゲーム作り秘話を公開っ!!

MAKING OF DRAGONQUE

『ドラゴンクエストII』がで

お待たせしましたっ!!　8号に掲載して驚異的な支持をうけた"『ドラゴンクエストII』ができるまで"の後編だ!!　本当なら11号に載せるはずだったんだけど、いろんな都合があって、3号遅れになってしまった。ごめんなさいっ!!　でもって、今回もいやがる作者・堀井雄二氏をむりやりくどきおとして、書き下ろし原稿とシナリオデータをもらってきたから、読みごたえは十分。超ウルトラヒットゲームの真髄にせまるぜ!!

プログラム的には完成したのだが……

〈前回までのあらすじ〉

『ドラゴンクエストII』の企画がスタートして、およそ7ヵ月後。当初の予定より少しは遅れたが、11月初旬ゲームプログラムは一応の完成を見た。このまま商品化すれば、予定通り年内発売、つまり12月下旬に発売可能である。

だが、しかし!

＊　　＊

というわけで、前回に引き続き、『ドラクエII』の製作裏話を書きたいと思う。

ご存じのように、『ドラクエII』が発売されたのは、今年の1月26日。

状況として年内発売が可能だったのに、何故、結果的に1ヵ月も発売がのびてしまったか？今回はそのあたりにスポットをあててみよう。

何故、のびてしまったか？

答えはカンタンである。プログラム的には完成したけど、実際に遊んでみると、非常にツラかったから。

PROFILE

堀井雄二

最近ホンダのプレリュードを買ったせいか、ない暇を見つけては、ドライブを楽しんでいる。「飽きっぽい性格だからね」と本人は言っているが、車に関しては例外とみた。好きなタレントは中森明菜、好きな食べ物はカニ。ヒットゲーム『ドラクエII』の作者。

これが、ひと月のばした理由である。

つまり、この時点では、ゲームとしてのバランスがまだとれていなかったのだ。

もっとわかりやすくいうと、自分のキャラクターの強さとモンスター側の強さのバランスがペケだったというわけ。

もちろん、プレイヤーのレベル設定やモンスターの強さの設定データは、いいかげんに作製したのではない。

㊙生原稿その8　レベルアップ試案

1人め　　12月11日

		STR	AGI	HP	MP	じゅもん
	0	5	4	25		
2	14	7	5	31		
3	36	12	7	40		
4	72	17	7	48		
5	140	18	12	52		
6	280	20	18	55		
7	560	29	21	56		
8	1000	30	24	58		
9	1800	33	24	58		
10	2800	36	28	60		
11	3900	41	30	62		
12	5300	44	33	63		
13	7600	49	37	64		
14	10000	53	37	65		
15	13000	55	41	68		
16	17000	58	47	70		
17	21000	61	49	75		
18	26000	66	49	78		
19	32000	69	52	82		
20	40000	75	56	95		
21	50000	81	59	101		
22	62000	87	65	110		
23	75000	91	66	119		
24	90000	44	70	125		
25	107000	99	70	134		
26	127000	103	73	142		
27	150000	107	79	153		
28	175000	112	82	163		
29	200000	116	86	170		
30	230000	121	88	173		
31	260000	127	90	178		
32	290000	130	91	150		
33	320000	131	71	158		
34	350000	133	93	190		
35	380000	134	95	192		

パーティー3人のレベルの上がりかたを表にしたもの。もちろん数値は数回にわたって訂正された。

中村くんのほうから戦闘のシミュレータ（プレイヤーのデータ、モンスターのデータを入れて、実際に戦い、その結果が見られるプログラム）をもらい、それでいちいち確かめながら、プレイヤーのレベル設定やモンスターデータを作製していったのだった。

そこまでやってデータを作製したのに、実際にゲームとしてあがってきて遊んでみるとバランスがとれていなかった。それは何故か？

理由はふたつある。

まず、シミュレータは1回ごとの戦闘のシミュレーションで、それでもって毎回緊張感のある戦いを、というようなデータのつくり方をしてしまったため、実際にゲームになり移動しながら連続的に戦ってみると、非常にキツイものであったこと。

さらに、同じモンスターでも、出現匹数により予想以上の結果の違いがあったこと。

このふたつである。

このため、最初にできてきたものはとても遊べたものではなかったのだ。

とにかく、すぐ死んでしまう。とても、ふたりめの王子を見つけるまでいかない。さあ、どうするか？

バランス取りで1ヵ月が過ぎていった

というわけで、商品化を1ヵ月遅らせて、バランス取りがはじまったのだった。

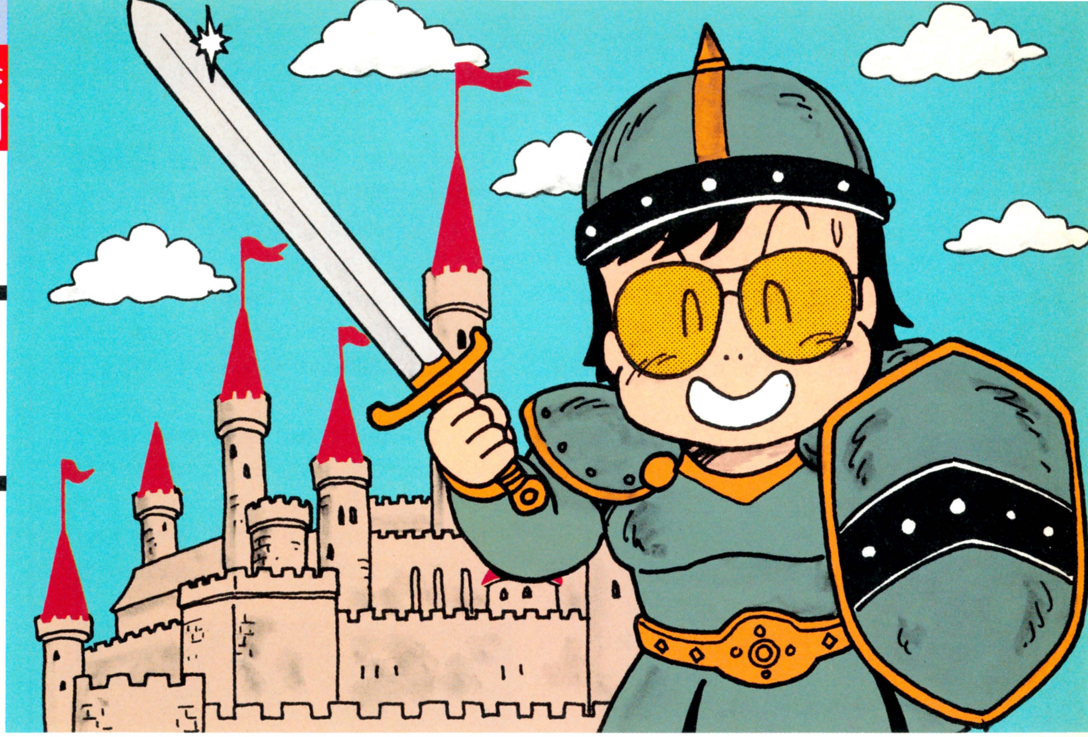
とにかくプレイヤーがまだ仲間を見つけず1

裏話・後編

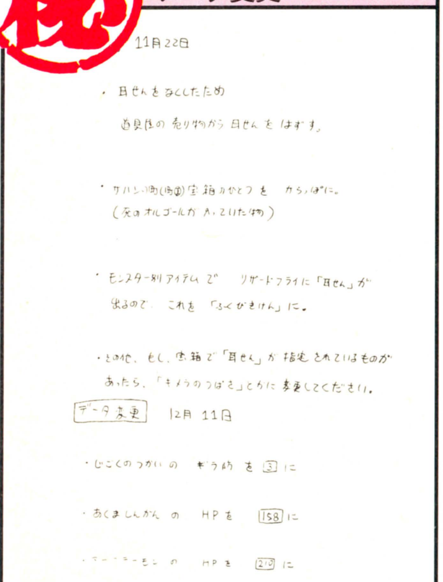
STII

きるまで

文／堀井雄二
イラスト／土居孝幸



生原稿その9
データ変更



11月22日

・耳せんをなくしたため
道具屋の売り物から耳せんをはずす。

・サハン町(西国)宝箱のひとつを からっぽに。
(死のオルゴールが入っていた物)

・モンスター別アイテムで リザードフライに「耳せん」が
出るので これを「ふくびきけん」に。

・その他、もし、宝箱で「耳せん」が指定されているものが
あったら、「キメラのつばさ」とかに変更してください。

データ変更 12月11日

・じごくのつかいの ぼう防 を 3 に

・あくましんかん の HPを 158 に

・[illegible] の HPを 210 に

耳せんとは？　死のオルゴールとは？　メモリを減らすため、なくなってしまったアイテムたちだぜ!!

人のとき、やたらと死ぬ。

この問題を解決するため、ローレシア大陸においては、同時に出現するモンスターの数を3匹までとした。

そう変更した後、再び遊んでみる。

だいぶよくなったが、まだキツイ。

というのも、1人めはファイター。いくらレベルが上がってもホイミ（体力回復）の呪文を覚えないので、そのつど薬草をつかったり宿屋に泊まったりしなければならない。つまり、遠出すればするほどツラクなってくる。

というわけで、サマルトリアのお城の位置を変更する。

じつをいうと、最初、サマルトリア城は現在の湖の洞窟の位置にあったのだった。

しかし、そこは、宿屋のあるリリザの町からあまりに遠い。ここは仲間とふたりになってから来るようにしよう。サマルトリア城をリリザの町にグッと近づける（『ドラゴンクエストII』のＬＰレコードが発売されていますが、なんとジャケットの裏に、湖に囲まれている城の写真が出ています。これがじつは初期のサマルトリア城。ジャケットの撮影が比較的早めに行なわれたためジャケット写真は初期のバージョンのものになってしまったのでした。興味のあるキミはレコード屋さんで見てみてください）。

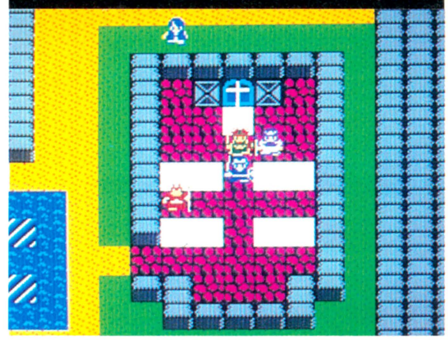
そんなわけでサマルトリア城をリリザの町に近づけたのはいいけど、それだけだと、せっかくの湖が何も意味をなさなくなってしまう。というか、こっち方面に来る必要がなくなってしまう。

せっかく地形までつくったのに、それはあまりにもったいない！

というわけで、元サマルトリア城の位置には洞窟を置いたのだった。

このことにより、モンスターの分布図の再構成、さらに元のサマルトリア城の位置を洞窟にしたため、アイテムのある場所の再考などの問題がおこってきたが、ゲームバランスをとるためだからと、再びそれらのデータを作りなおす。

⬇「ドラクエII」で初登場する教会には、当初〝お祈りをする〟というコマンドもあったのだ。でも、メモリの都合でなくなったんだよね。



さらに試してみて、モンスターデータやレベル設定、武器・防具の値段、効力を調整してゆく。

いうまでもなくRPGはバランスが命である。

そして、バランスをとるためには、実際にプレイしてみて、データを少し変更して、またプレイし、さらに変更してゆく、という方法しかない。

具体的にいうと、この時期から、スタッフ一同はもちろん、アルバイトのゲームモニターの人たちなど、かなりの人数が実際にプレイしてみるわけ。

そして、実際に遊んでみた感想、あるいは苦情などが、すべてボクのもとに届けられる。「なかなかお金が貯まりません。もっと物価を下げてください」

「１回の戦闘に時間がかかります。もっと早め

に勝負がつかないでしょうか？」

「もっとレベルが上がるのが早くてもいいのでは？　特に4から5あたりがキツイです」

「いや、レベルの上がりかたは今くらいでいいけど、あまり死なないようにしてください」

——などなど、各人各様の意見をいってくるのだった。

そういった意見に耳を傾け、さらにボク自身もプレイしてみる。

そして、ここはマズかったという部分のデータを次々に変更してゆくわけ。

それが出来上がると、すぐさま変更後のデータをファックスでチュンソフトに送る。

チュンソフトにいる中村くんたちは、ボクから新しいデータが届くと、そのデータに差しかえて、新しい試作バージョンをつくりあげていく。

そして、それを再び、みんなに配るわけ。

もちろん、バランスどりは1回では終わらない。こういったことを何度も繰り返すのである。

はじめは4～5日周期であったが、やがて2～3日周期となり、1日周期となってゆく。

ここまでくると、試作バージョンには日付時間が書きこまれるようになってくる。

『12月8日午前4時バージョン』というふうにだ。

そうしないことには、どれが一番新しい変更後のバージョンかがわからなくなってしまうからだ。

というように、プレイしてみては、呪文を覚える順番を変更したり、モンスターの強さをかえたり、教会の値段を下げたりと、1ヵ月がまたたく間に過ぎ去っていた。

もはやタイムリミットである。

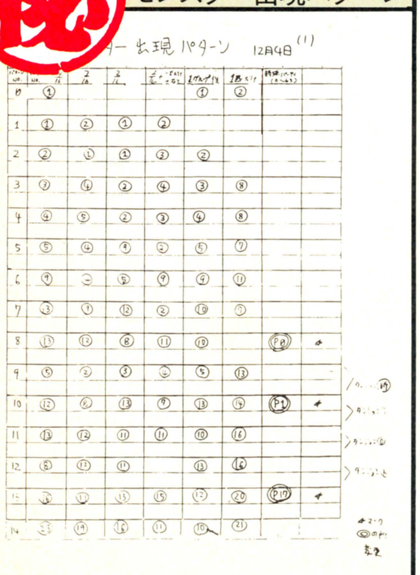
100パーセントとはいえないけど、90パーセント以上は理想に近いバランスになってきたと思う。

もっと時間をかければ100パーセントに近づかせることができるだろうが、これ以上、子供たちを待たせるわけにもいかない。

12月中旬、ついに最終バージョンが完成する。

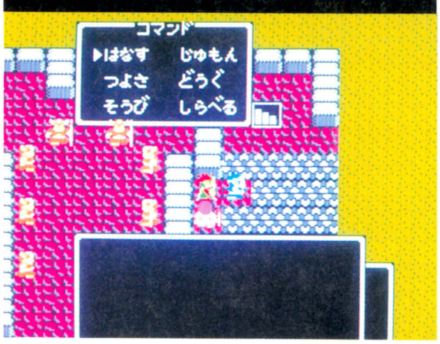
と同時にボクは胃かいようで、ぶったおれたのだった。いや～キツかったぜ。

㊙ 生原稿その10
モンスター出現パターン



どんなグループのモンスターとエンカウントするかを指定したもの。これは最終案だぜっ！

⬇ウインドウのなかになにも出ない!!　いわゆる秘技なのだが、実は最初のバージョンでは、ここにメッセージが入っていたのだ。



『ドラクエII』で楽しい世界を体験してください

誌面も尽きてきた。

最後になるが、メモリ等の制約で、泣く泣くボツになった事柄について書こうと思う。

まず残念だったのは、見せ場には紙芝居的に大きな絵を入れるという企画。

当初の予定では入るはずで、すでに絵のデータもあがっていたのに、最終的にはやはりメモリに余裕がなくなり、ボツになってしまったのだった。

たぶん、気づいている人は少ないと思うが、『ドラクエII』の使用説明書の物語のところに、それらの絵のうちの1枚だけが、ひっそりと写真になって載っている。

もちろんファミコンの画面写真であり、本当はカラーだ。

そして、シナリオ的にも、そういった1枚絵を利用するはずだった。

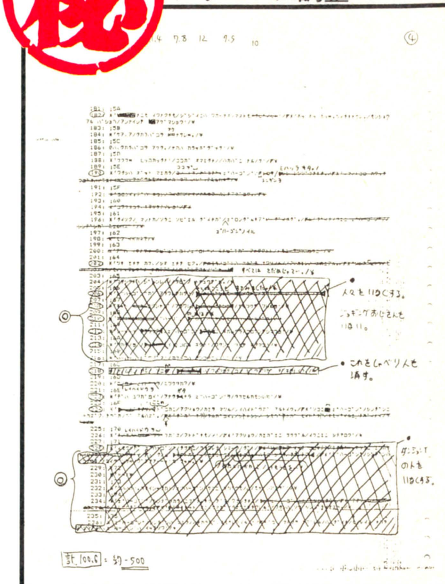
たとえば舟の財宝、当初の設定では、大塔台のてっぺんからロンダルキアを一望すると、ロンダルキアの台地の絵が出て、さらにそのむこうの海の一ヵ所がキラキラと光っている。つまり舟の財宝はそこにあり、財宝に関してそういった情報を人々に話させるシナリオにしていたが、大きな絵がカットされた時点で、シナリオも変更してしまったのだった。

しょーもないところでは、〝あぶないみずぎ〟というアイデアもあった。

これは〝ミンクのコート〟と匹敵するもので、やたら値段が高くて、それを3人めの王女に買ってあげて着せると本当に画面上のキャラクターが〝あぶない水着姿〟にかわるというもの。

ただし、友だちからその話を聞いて、「えへへ、

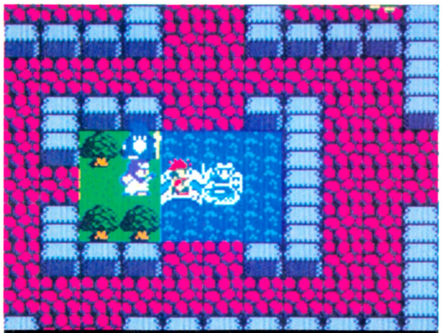
㊙ 生原稿その11
メッセージ調整



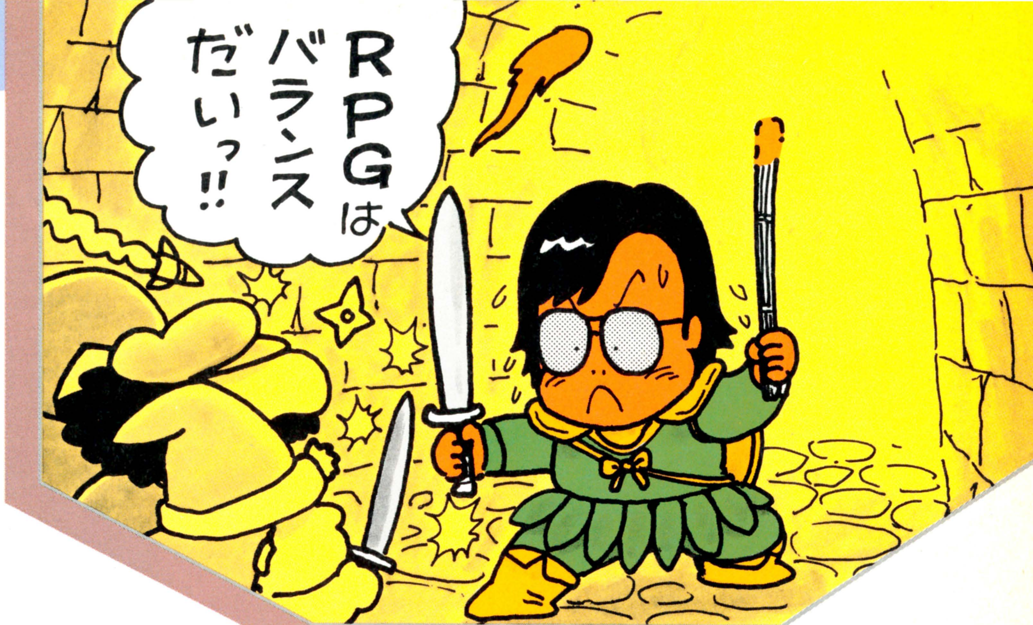
『ドラクエII』の全メッセージは、パソコン上で作られた。約半分のメッセージが死んでいるっ!!



⬆宿屋の値段は、かなり安めに設定された。復活の値段も、ちょっと安め。お金で困らないようにということなのだが……。



⬆マップ中の各地点をワープできる旅の扉、通称"ワープドア"。船を手に入れる前は、こいつがかなり有効な移動手段となるのだ。



オレも買ってあげよう」とうれしがっても、キャラクターの名前によっては、買ってあげても、「イヤよ。こんなの着られないわよ！」と着てくれなかったりして……。

さらにエンディングも、もっといろいろやるはずであった。

王位につき王座にすわると、いろんな人々が１人また１人と王座のもとにヒザまずいては祝辞をいって帰ってゆく。

そして最後は、あでやかな舞踏会が開かれるとか……。

またボツになったが、こんなアイデアもあった。

それは、２番めの王子（サマルトリアの王子）が犠牲となって、最後の敵を倒すというものである。

目的は果たしたが、もはやサマルトリアの王子は戻らない。

彼の冥福を祈りながら、キミはムーンブルク王女と２人で帰路に……。

お城では人々が待ちかまえ、キミたちの偉業を心から称えてくれる。そして、一大セレモニーが開催される。

と、その時！

「お兄ちゃんの仇っ！」

駆け寄ってくる１人の少女。

気づくと、少女の持った短刀が、キミの胸に深々と刺さっていた、

少女は、いうまでもなく、サマルトリアの王子の妹であった。

ボーゼンとする人々。

キミの身体は、やがて、ゆっくりと倒れてゆく。……幕。

と、この結末はあまりに悲しすぎるので結局やめてしまったのだった。

でもなんとなく、こういった雰囲気も捨てがたいので、いずれ機会があれば、ひたすら美しく悲しい涙、涙のRPGをつくってみたいと思う（実現するのはいつのことになるか、わかんないけど……）。

ゲームをしながら思わずボロボロと泣いてしまう。そんなゲームがあったっていいだろう。と、話がそれた。

——などなど、メモリの制約から、なくなってしまったアイテムも少なくないのだ。ところどころにカラッポの宝箱があったりするのは、その名残りである。

想像力豊かなキミはカラッポの宝箱を前に「ここはなにが入っていたんだろう」などあれこれ考えてみるのも楽しいかもしれない。

ともあれ『ドラゴンクエストII』は発売され、すでにボクたち製作者チームの手から離れていってしまった。

ボクたちは世界を用意しただけである。

その世界でどんな物語を体験するかは、キミたちの手にかかっている。

願わくばその物語が楽しい想い出になりますように。

パルプンテっっ!!

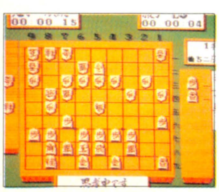
㊙ 生原稿その12　モンスターのパラメータ

	NO.	名前	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	0	1	2	3	4	5	6	7	REMARK	
	79	メイジパピラス	(90) 74	47	(123) 46	(79) 67	77	62	(2) 2	1	(5) 3	(5) 2	(7) 2	4	2	2	(16) 11	(18) 29	(23) 19	(16) 29	(18) 18	(23) 29	(16) 29	(18) 29		
	80	バーサーカー	60	42	(115) 47	65	(110) 88	66	2	2	2	(4) 2	7	4	(2) 3	2	(0) 3	(0) 2	0	(0) 3	(0) 2	0	(0) 3	30		2
	81	[redacted]	(80) 90	35	(107) 48	58	(120) 90	(71) 58	1	1	1	(4) 7	7	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	5		
[redacted]	82	はぐれメタル [redacted] ☆	(20) 10	5	(1050) 1000	(200) 100	75	255	0	16	7	7	7	7	7	7	(7) 0	(7) 0	(7) 0	(7) 0	(5) 0	5	5	5	[redacted]	
	83	ハーゴンのきし	75	49	(132) 49	(80) 70	(115) 92	65	(2) 3	8	1	(7) 2	3	5	3	2	(10) 11	29	0	(16) 29	(0) 21	(16) 1	1	(0) 30		
⑤	84	[redacted]	(100) 120	40	(95) 48	(35) 52	90	54	0	3	1	2	7	4	2	1	0	0	0	0	0	0	0	5		
[redacted]	85	[redacted]	115	29	(133) 51	63	(130) 103	(70) 60	1	4	1	(4) 1	7	4	3	3	0	0	0	0	0	0	(0) 7	5	[redacted]	3
	86	キラーマシーン	(85) 62	55	(250) 50	(90) 71	(115) 75	(110) 62	3	(5) 6	(7) 5	(7) 3	(7) 3	(7) 5	(2) 4	(0) 3	(29) 11	(29) 1	(29) 1	(29) 1	1	1	(29) 0	(1) 5	[redacted]	1
	87	ドラゴン	(95) 88	52	(137) 53	69	(130) 95	(85) 71	3	5	(3) 5	(7) 5	7	(3) 4	3	3	(24) 25	(24) 25	0	0	(24) 25	24	0	23		
[redacted]	88	あくましんかん	(130) 96	55	(155) 52	(100) 75	92	(70) 67	(2) 3	5	(1) 4	(7) 4	(7) 4	(7) 4	4	(1) 3	(15) 11	(8) 8	(7) 0	(15) 8	(7) 0	(7) 14	15	(21) 0		2
	89	フレイム	(90) 105	58	(135) 53	78	99	70	2	4	(7) 5	(2) 5	7	(2) 4	5	(2) 4	24	24	(24) 0	(28) 0	28	24	(28) 0	24		
	90	シルバーデビル	89	60	(138) 57	(90) 80	92	72	(2) 3	5	(1) 3	(7) 4	(7) 4	4	4	2	11	(7) 0	7	(27) 0	(7) 14	27	(27) 28	(27) 37		
[redacted]	91	[redacted]	140	99	(144) 59	(85) 63	(150) 115	(105) 78	3	4	(3) 3	(7) 3	(7) 4	(4) 6	3	2	(14) 11	(14) 0	(14) 0	0	0	0	0	(0) 1		

前編にも載せたパラメータのパート２。今回は強い敵を中心に並べてみた。さあ、敵の性格が読めるかな？



強い!! 情け容赦なく、強い。呆れさせたり、口惜しがらせたり、まったくどこまで強いんだか、「森田将棋」。並ではないところが人気です。むやみに胸を借りたくなる史上最強ソフト。今日もちからコブが盛り上ります。



- ●対局……………………………先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。
- ●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。
- ●盤面……………………………対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。
- ●詰め……………………………………コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

初のメガロムW(ワーク)ラムバックアップ。16ビット版の市販ソフトより強い。

新 開 設 セタネット TEL 03-791-1319 ファミコンの情報をみんなで交換しよう。通信パラメータは8ビット、ノンパリティーストップビット1、XON制御あり。300/1200BPS自動切換です。

「森田将棋」

●社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級

●ファミリー コンピュータTM用カセット/好評発売中/標準小売価格¥5,500
●初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格 ¥4,500

※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。



© SUNSOFT SEGA
ファンタジーゾーン
不滅のヒット作
あのファンタジーゾーンがファミコンに！
噂のハイテクシューティング！目から耳から全身快楽。
武器で無敵、英雄OPA-OPAの笑撃スペクタル！
時は宇宙暦6216年。平和な惑星に突如忍び寄る不気味な魔の手
いったい、その正体は誰なのだ!? 主人公オパオパよ、
敵の恐るべき野望をくじけ！コインさえあれば武器は自在だ。
さあ、軽快なBGMと鮮やかな画面、幻想空間がキミのステージ。
体験すれば快楽へワープ——。シューティングGO！
ロムカセット
第8弾
7月17日
発売予定
標準小売価格5,300円
「ファンタジーゾーン」お楽しみプレゼント
「ファンタジーゾーン」を買って、キミもお楽しみプレゼントに応募しよう。抽せんでステキな賞品をプレゼント！ 今回の賞品の内容はヒミツです。楽しみにまっててね。
※くわしくはカセット内の応募ハガキをごらんください。
※当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500
テレホンサービス
☎0587(55)1120
プログラマー、アニメーター、ゲームデザイナー募集
詳しくは、はがきにてお問い合せ下さい。
●カタログのほしい人は右の資料請求券をハガキに貼って、左上の住所までお出し下さい。
資料請求券
FZ-AT6b

燃えろ!!プロ野球

アタマを科学する JALECO®

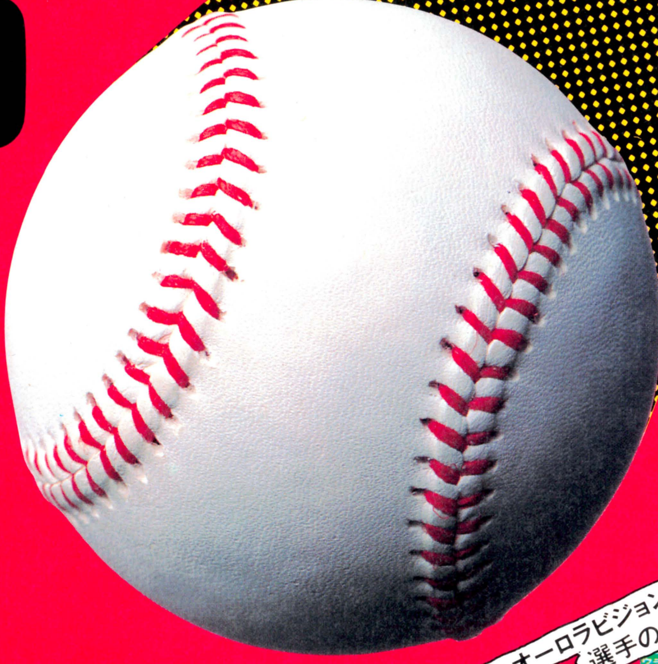
ジャレコファミリー コンピュータ用カセット JF-13

これはもう、限りなく本物に近い野球ゲームだ! ピッチャーの投球モーションやバッターのスウィングに、思わず息のむ超リアル感。おまけに、音声合成を使っているから、歓声なんかも球場でのコーフンそのまんま! これはまだまだ、ほんの一部。驚くべきナマの迫力が、次々に飛びだすから最大級に期待できるゾ!

6月26日発売¥5,500

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
このソフトはシャープのC1では使用できません。

100ぺん泣いたら、うまくなる。



プレーボール!
●ファミコン初の本格的音声合成



●センターカメラから捕えたテレビ中継と同アングル



●バッターのアウトステップ・インステップなど自由自在



●オーロラビジョンで選手の表情をキャッチ



© 1986 Gremlin Graphics
MONTY ON THE RUN
モンティのドキドキ大脱走
JFD-MDD
No.3
DISK SYSTEM ファミリー コンピュータ ディスク システム

株式会社ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081





今！いちばん新しい情報が聞ける

SNK テレホンサービス

東京：03-865-4791

大阪：06-338-2570

先着1,000名様に限り ステッカー、シールプレゼント！

通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上必ず現金書留で商品代金を㈱エスエヌケイまでおつりのないようにお送り下さい。尚、送料は当社で負担させていただきます。

●お問い合せの時は番号をよく確めて、まちがいのないようにかけてね！

お問い合せ／東京03-665-9433
大阪06-338-8188



MSX2は、アスキーの商標です。

SNK SNKGROUP

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188

東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〈ご注意〉

違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。



AIR FORTRESS
数万光年かなたのある銀河系。広大無辺な宇宙を、真赤に燃えた光球が闇をてらす時、新たな冒険が始まる。超高速スクロールでの宇宙戦と、７つの巨大な迷宮要塞での戦いに、君は勝てるか。
新趣向シューティング＆アクションゲーム「エアーフォートレス」
ハル研究所が語るゲーム叙事詩。
エアー・フォートレス。8月12日発売予定。
メガROMカセット
標準小売価格 ¥5,300
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
©HAL研究所▶ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
タイタニックミステリー
―蒼の戦慄―
謎また謎の連続だ。
深海が,ロマンが,キミを呼ぶ!?
2008年夏。タイタニック引上げ作戦発動。三人の美女が君の指示に従って引上げ作業を進行する。タイタニックは再び目覚めるか?そして,『イワン』とは何者なのだろうか? 360°スクロール画面と大型キャラクターで迫る推理と冒険とロマン。究極のシネマチックアドベンチャーゲーム。
新製品
7月下旬発売
小売希望価格
3,200円
予価
キミはパートナーに誰を選ぶ!?
マリーン
モモコ
レイカ
〈タイタニック号船内〉
君はいろいろな謎をときながら船内を探索しなければならない。
〈記者会見室〉
うまく答えると,スポンサーからの資金が増額される。
〈スポンサーとの会見室〉
スポンサーからの資金増額は君の腕次第!
〈カレンダールーム〉
カレンダーと時刻と,資金残高が表示されている。
このソフトは販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で,8月下旬より書換えられる予定です。
時は2008年。若者は,人間を4000メートルもの深海に潜水させることのできる新薬を開発した。が,それが使用できるのは女性のみ,というワクワクするような展開。
若者がパートナーとして選んだのは3人の女性ダイバーだ。さらに謎のスポンサーとの交渉や,数々の障害を乗り越えて,果たしてタイタニック号の眠りをさますことはできるのか!?
さあ,彼女たちに指令を出す有能な若者とは,キミのことだ。タイタニックの謎は,海よりも深いぞ!
Gakken 学研
㈱学研 知育トイ事業部ソフト開発室
東京都品川区西五反田4の28の5
TEL(03)493-3301
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。©Activision
©GAKKEN

ASCII SOFTWARE

君のファミコンでミュージックしちゃおう!

OTOCKY
オトッキー

平和な音世界がある日突然崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントからオンプ(音符)が洩れ出したのだ。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦いながら、洩れ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中に詰め戻してやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になり、サウンドモニュメントも元の時空間に戻ることができる。
それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。



↙BEAT BLOCK(ビートブロック)
ミュージッくん楽団をとってミュージックボールのライフを回復しよう。

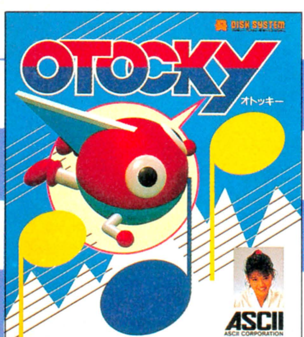
おねえちゃん、音楽の先生にほめられたって。





「オトッキー」は音と楽しく遊んじゃうソフト。ゲームモードではアクションゲームをしながら、いつの間にか楽しい音の世界へ君を引きずりこんでしまいます。さらに、プロ用の電子楽器も顔負けの機能を満載、リアルタイムシーケンサー、リズムマシン、シンセサイザーなどミュージックメーカーを使って自然に、自由に、楽しく音楽が作れます。

●解説本付き



ASC-OTO 両面ディスクソフト

標準小売価格3,500円

DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

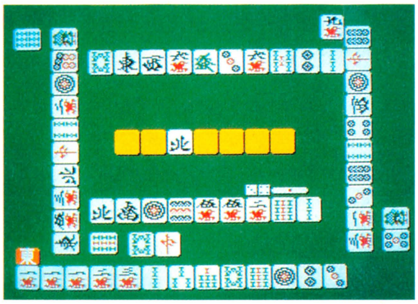
お父さん、この頃帰りが早くなったんだ。



今度の相手は手強いぞ

プロフェッショナル 麻雀悟空
プロフェッショナルマージャンごくう

本格的麻雀ゲームがファミコンディスクで新登場!! 性格も、打ち方も、腕前も違う海千山千の12人の雀士が、キミとの対戦を手ぐすねひいて待っている。もう、運も、ヤマカンも通じない。読みとテクニックだけが勝負を決める本当のプロ世界。キミはどこまでついてこれるだろうか!



〈実戦〉12人の雀士から、レベルに応じてコンピュータが対戦相手を選定。最下位になった相手が、入れ替わっていきます。
〈研究〉"師匠"の他に対戦相手を自由に選び、師匠の指示を仰ぎながら、ゲームが進められます。
〈ルール設定〉ルール設定も自由自在。変更したルールは自動的にディスクカードに記録され、次からはそのルールで楽しめます。
〈オプションウィンドゥ〉プレイ中に各家の持点をみたり、研究時に、相手の牌をみたり、同じ牌、同じ山でやり直したりできます。



●解説本付き

ASC-GKU 両面ディスクソフト
標準小売価格2,980円

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

連射機能装備の手頃なジョイスティック

アスキースティックターボJR.（ジュニア）

●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B独立連射機能（独立にスピード調整可能） ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ

標準小売価格4,900円



好評発売中



プレイを究めたジョイスティックの最高級機

アスキースティックIIターボ

●ゲームセンターで使われているものと同じ高い信頼性と耐久性をもつスティックメカ採用 ●アスキーオリジナルカスタムIC搭載。これにより連射機能、4方行-8方向切り換えなどをコントロール ●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B対応の連射機能 ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ ●スティックレバーの4方向-8方向切り換えスイッチ ●セーブ機能のあるゲームでのデータ保存が可能なカセットインターフェイス端子 ●人間工学に基づいたオシャレなデザイン

標準小売価格9,900円

好評発売中



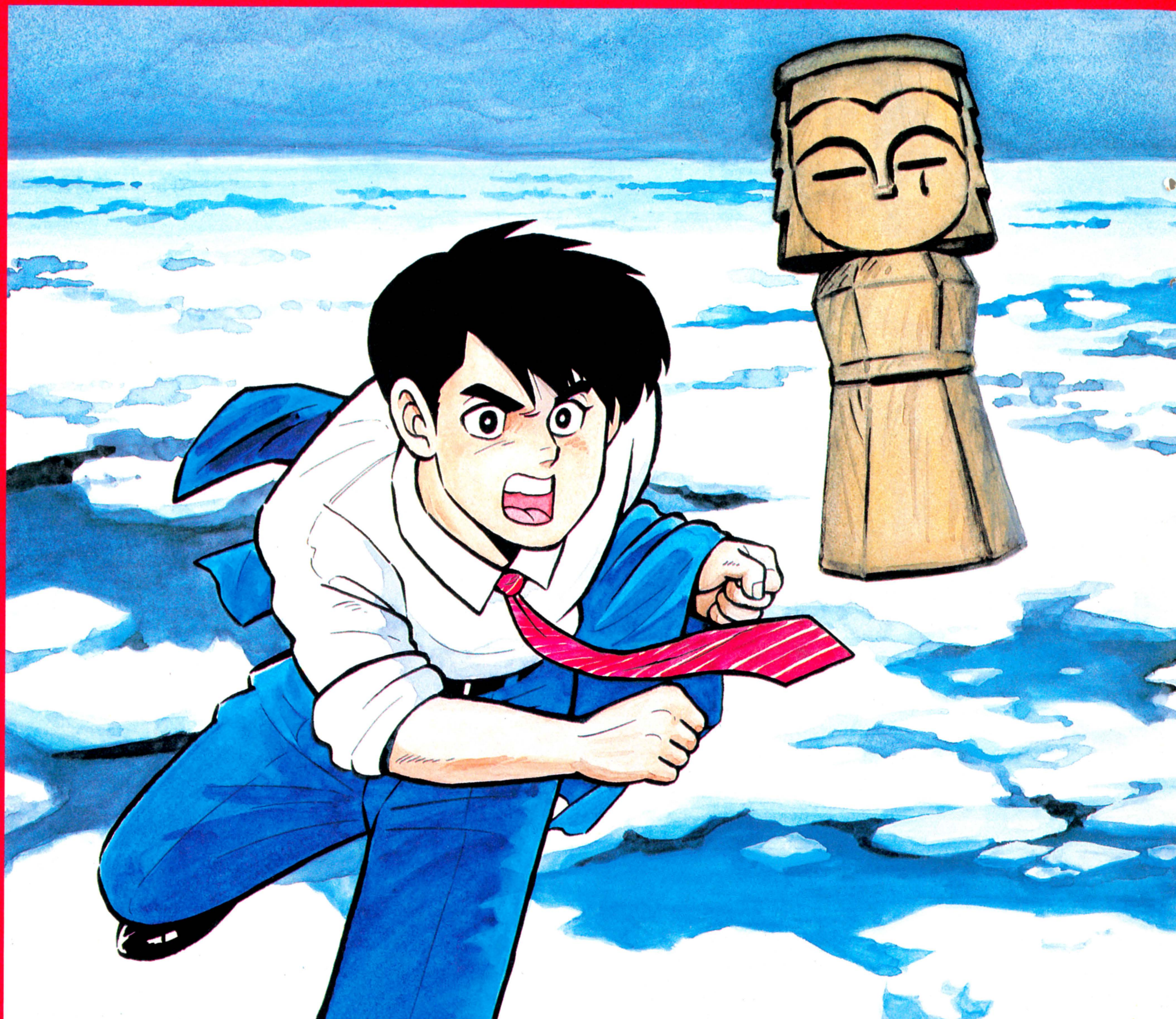




〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

2メガビットの大容量で



ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上がった。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第２、第３の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィック画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場！

巨匠・堀井雄二が放つ
待望の推理アドベンチャー

6月27日全国一斉発売

LOGiN SOFT







『ドラゴンクエストII』に続くボクの4作目です。

この『オホーツクに消ゆ』は、『ポートピア連続殺人事件』に続く、ボクの第2作めの推理派アドベンチャーゲームとしてパソコンで製作した作品です。

シナリオを書くにあたり、実際に北海道まで取材にいったり、この作品にはいろんな思い出があります。思えば、初めて〝コマンド選択方式〟を取り入れたのも、この『オホーツクに消ゆ』でした。

ファミコン版としては、『ポートピア…』、そして『ドラゴンクエスト、I、II』に続くボクの第4作めとしてお楽しみいただけたらと思います。

堀井雄二

北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ

ゲームカセット　定価5800円　※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03) 486－7111
郵便振替口座　東京4-161144

アドベンチャーゲーム特集だ

最近、ワタシは（このログイン通信で、ワタシという表現をつかうのは、ひじょーにめずらしい、と思う小島であった）ものすごくサエている。とにかく、次から次へと、おもしろい企画がひらめいてしまうのだ。まったくカラダがいくつあってもたりない程である。

男も、いや編集者としても脂ののりきった33歳。充実した毎日である。

では、その企画のなかから（8月号のログインで掲載できるかどーかはわからないが）いくつか紹介してみよう。

おもしろ企画その1.『編集長がみずから明かす、ログイン編集長給与明細大公開っ!!』――どーだ、衝撃的であろう。ワタシは、この記事のその反響の大きさが手に取るよーにワカるのである。いつかやるからネ

おもしろ企画その2.『編集者を夫にもつ新妻によるもうこんな生活は…対談』――これも大ヒット企画だと思う。なんといってもういういしい新妻である。ワタシは、うきうきしながら企画をにつめていきたい。

おもしろ企画その3.『なつかしのパソコンはどこまでワイセツにせまれるか』――じゅるるるる、やっぱりX68000でせまりたいワタシなのである。

といった具合に、ヒット企画がめじろ押しなのだ。こーゆー立派な編集長をかかえたアスキーは、まったく幸いである

さて、雑談はおいといて、8月号の特集である。そのターゲットは、アドベンチャーゲーム。なんと、今年1月号で大紹介したアドベンチャーツクールがですね、パワーアップして登場してしまうのだ。どうパワーアップしているのかというと、そう!! グラフィックにも対応してしまったのだ。

と、いうことは、オホーツクに消ゆくらいのアドベンチャーゲームをみんなが作れちゃうということで、パソコンを使って、何でもいいから作品を作りたいという人に、うってつけの大特集になるのだ。ふっふっふっふ、うわぁはっはっはっ……まいったか。諸君!!

実は、ワタシもまいっているのだが、これでマシン語を知らなくても、一応アドベンチャーゲームを完璧にひとりの人間が作れるよーになるわけで、いままで隠れ、うもれていた、新たな才能が発芽できるチャンスが与えられたっつーことになるわけだ。うれしいねえ

そんなこんなで、ログイン8月号の特集は、とってもためになるから、買って読んでみてほしい。たしかに、時代の最先端を行くゲームシステムを持つアドベンチャーゲームは作れない

しかし、アドベンチャーゲームは、要はシナリオなのだ。コマンド選択方式でも、他の人間を感動させるアドベンチャーゲームは作れるはずなのだ。

ログインは、この8月号でアドベンチャーゲーム・コンテストも同時に開催する。各種の難関はあるだろうが、チャレンジしてみてほしい。ログインは、キミが作ったアドベンチャーゲームを待っているぞ。

最新ゲーム徹底解剖!!

毎度おなじみの徹底解剖は、とにかく人気絶調!! ログイン読者のほとんどは、このページを読んで、今度買うゲームを決定しているのではないか？ と思うほどである。ログインとしても、ソフト購入の参考になるよう、タイムリーにわかりやすい記事をこころがけているのである。

で、8月号のラインナップであるが（ただし予定ですので、変更される場合もあります）サイキックウォー、リバイバー、イース、ラプラスの魔、ガンダーラ、大戦略II、ダイレス、うる星やつらってところかな。

なにはともあれ、おもしろ注目ゲームをフォローするつもりであるので、安心してくれ。

アメリカ情報もあるぞ

今年もログインは、第6次（きっとそーだろう）アメリカ探検隊を派遣する。どっかの雑誌が、こーゆーログインを称して金があるんだなぁ、といっていたが、金は会社からぶん取るものである。やりたい企画、やればヒットすることがわかっている企画に金を惜しむよーな社長がいる会社は、ぜったいにツブレる。その点、うちの西社長は、ワタシにもまして太っ腹であるから（実際にウエストは太い）、安心だ

というわけで、ログインは自腹をきってでも、シカゴに行くのだ。シカゴでは、実はねえ、ロードのブリちゃんが、ウルティマVの完成品に近いディスケットを持って、ログインを待っていてくれるのだ。必ず報告するぞ!!

はたして、どんなアメリカ情報を運んできてくれるのか、今回おいてけぼりをくったワタシは、期待するばかりである。

ファミ版オホーツク完成

ついにファミコン版のオホーツクに消ゆが完成した。パソコン版より、さらにシナリオが練られ、その出来はバツグンである。

いたるところにちりばめられたアニメーションは、非常に効果的だし、本社荒井の手によるグラフィックは、迫力満点なのである。

カートリッジは、ファミコン初の2メガ＋64Kで、定価は5,800円。6月27日発売の予定だ。

パソコン版を遊んだキミも、もう一度チャレンジする価値ありのソフトだぞ。



ログインとファミコン通信の両方をよろしくお願いしたいのだっ

第5節（6月1日現在）

チーム	試	勝	負	率	差	得	失	本塁打	阪神	巨人	西武	ナムコ	ヤクルト	広島	大洋	フーズ	レイル
阪神	35	26	9	.743	—	116	63	48	⚾	3—1	2—3	5—0	2—3	3—1	3—1	3—0	5—0
巨人	30	22	8	.733	1.5	116	60	34	1—3	⚾	1—2	5—0	3—2	2—1	3—0	3—0	4—0
西武	29	21	8	.724	2.0	97	54	27	3—2	2—1	⚾	5—0	4—1	0—1	3—0	2—1	2—1
ナムコ	35	17	18	.486	9.0	62	71	5	0—5	0—5	0—5	⚾	4—1	4—0	3—0	2—1	4—1
ヤクルト	33	16	17	.485	9.0	82	86	22	3—2	2—3	1—4	1—4	⚾	1—1	2—3	3—0	3—0
広島	21	10	11	.476	9.0	56	58	14	1—3	1—2	2—0	1—4	1—1	⚾	2—0	1—1	2—0
大洋	22	5	17	.227	14.5	21	57	1	1—3	0—3	0—3	0—3	3—2	0—2	⚾	1—0	0—1
フーズ	22	5	17	.227	14.5	46	85	18	0—3	0—3	1—2	1—2	0—3	1—1	0—1	⚾	2—2
レイル	27	5	22	.185	17.0	68	133	31	0—5	0—4	1—2	1—4	0—3	0—2	1—0	2—2	⚾

本塁打10傑

選手	本
バース	16
クロマティー	15
レオン	14
ブーマー	13
秋山	10
落合	10
岡田	10
真弓	10
掛布	10
石毛	9

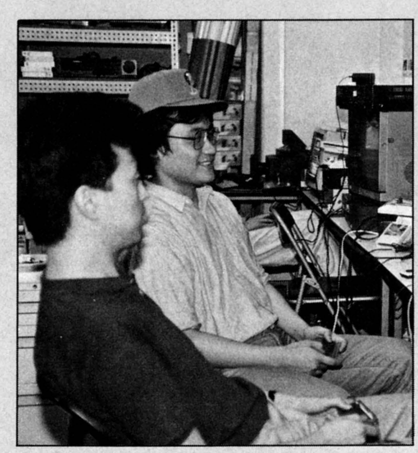
ファミ道楽

発行所　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミ道楽編集部
電話（03）406－7166
郵便振替口座　東京4－161144

＜各チーム担当者＞
西武＝TACO.X
広島＝浜村通信
阪神＝東府屋ファミ坊
巨人＝Dr・アライ
フーズフーズ＝デザイナー山田
レイルウェイズ＝荒井画伯
ナムコスターズ＝バカK
大洋＝カメラマン八木沢
ヤクルト＝アルト鈴木

第2回ファミ道楽リーグ
巨・神・西が三つ巴
2差　1分9厘

ナムコ堂々の4位浮上
レイル最下位　史上初13連敗



レイル－広島2回戦　7回表2死1塁、山本浩が左越えに8号本塁打を打つ。投手山田。

第2回ファミ道楽リーグもいよいよ中盤。第5節を終了した。

6月1日現在、前節首位の巨人を破って、阪神が首位にたっているが、阪神、巨人、西武の3強が2ゲーム内に収まっており、首位戦線はこんとんとしている。

勝率でみれば、743厘から724厘まで、わずか1分9厘のなかに、3チームがひしめいているのだ。

さて、ファミ道楽リーグ予想も7月3日の金曜日で締め切り。まだ出してない人は、はやめにはがきしようね。①優勝チーム②1位と9位のゲーム差③優勝チームの本塁打総数④ホームラン王⑤最多得点チームの5項目にすべて正解するのだ。最高1万ガバスまでの賞ガバスがもらえるぞ!!

レオンに賭けるヤクルト

今週の顔



ヤクルト・鈴木監督

今週はヤクルトスワローズの鈴木監督です。

―まずは、勝利おめでとうございます。（阪神を1安打完封で下したあと）

どうも。

―5節を終了して、5位と、まずまずの健闘ですが。

打線が、思ったよりヒットを打ってくれるので、ピッチャーが抑えれば、なんとかなるということがわかってきました。

―阪神をカモにしていますね。

とくに意識してはいないんですが……。

―逆にナムコには、いじめられていますが。

思わぬ人に一発を打たれたり、ぴのの足にかく乱されて、いつの間にか負けちゃってるんです。

―オーダーはいじってますか。

8番をピッチャーに応じて、渡辺か岩下に変えるぐらいです。

―ピッチャーの方は？

先発は高野。7回ぐらいまでもたせてます。荒木が中継ぎ、安田が抑えですね。

―どうも、ご協力ありがとうございました。ぜひ、Aクラス入りしてください。

予想はがきを見る

はやくも5千通近くの応募はがきが送られてきている。ところが、巨人、阪神、西武の3チーム以外を優勝予想チームにしたはがきが約2千通。うーん、どうしたんだろうね、みんなガバスがほしくないのかな。

「ぼくは広島が好きです。だから広島に投票します」
（岡山県　高田広志）

気持ちはわかるけどね。

はがきのあて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社　アスキー
ファミ道楽編集部
○○××係

リーグ短信

首位争いをしている西武の監督TACO.Xが、6月3日未明、ベッドで寝返りを打つ際に、右手小指をベッド頭上の板に激しくぶつけ、全治不明の打撲傷を負った。コントローラー操作に支障をきたすほどの負傷ではないが、いまが一番大事な西武にとって、ちょっと不安な材料だ。

「不注意だったんです」（TACO.X）

なお同監督は、6月5日に精密検査を受ける予定。

血祭りリーグ大募集

ファミ道楽連合チーム対読者参加チームの血祭り合戦だっ!! お題は『ファミスタ』。ルールは3人1チームの勝ち抜き制。場所は南青山ファミ通編集部。希望者は3人1組のチームを組んで、官製はがきにメンバー全員の名前と年齢、代表者の住所、電話番号、血祭り希望日を書いて送ろう!!

ファミ通編集部に勝てば 5000ガバス

みなさまのご愛顧にこたえて

ファミ通町内会

Let's Go! 最終回はいつか!?

Oh-Shuji



またまたやって来た町内会なのだ。こうなると、年にいっぺんやって来るナマハゲのよーなもので、ワンワン泣きさけびながらやりすごすしか道はなさそうだ。やりきれないわね。

題字：水野店長

GOLDEN DOVES PRIZE

MASAFUMI YOSHIZAWA (NAGANO)



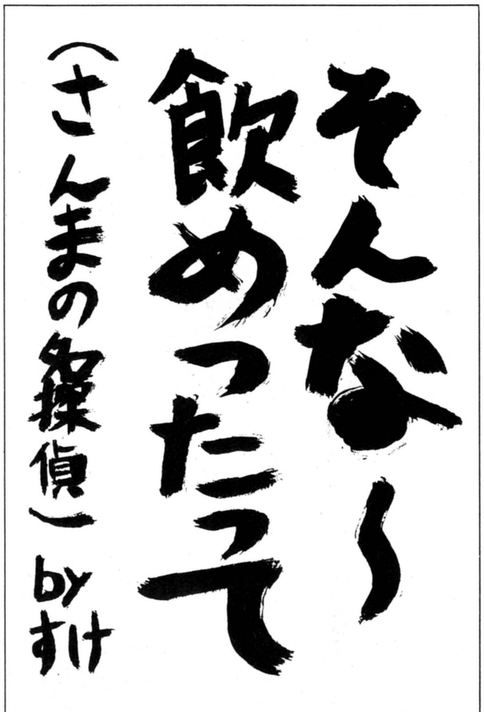
金の鳩賞

長野県　吉沢正文

今週の1等賞、金の鳩賞はっ！　ドコドコドコドコドドドドドド……この作品ですっ！　チャンチャラポーン！てなわけで金の鳩賞だ。なかなかスッキリと簡潔にまとまっているのだ。「誰もいないと思う」と、『ダイナマイトボウル』を頭のなかでいっしょにして、口に出さずに読んでみると、これがまた、味わい深いのだ。

SILVER DOVES PRIZE

MASAYUKI ITO (NIIGATA)



銀の鳩賞

新潟県　伊藤雅之

今週の2等賞、銀の鳩賞の発表ですっ！　ドコドコドドドド……この作品ですっ！　チャカポコチャカポ！てなわけで銀の鳩賞だ。この作品もまた金の鳩賞と同じく、お手本であるゲームタイトルを、さりげなく日常会話にとけこませてあるところがすばらしい。本当に、お酒の無理じいはよくないことだ。気をつけよう。

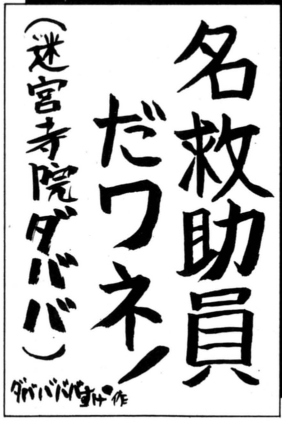
NEVER ENDS!

EVER ENDS!

共通一次通過おめでとう! 今週はなかなかのツブぞろいで、選考委員のみなさんも、ウレシイ悲鳴とかゆーやつをあげていたぞ。ま、これをひとつのステップにしてですな、ナマけることのないようにですな、お習字に、はたまた私のマップちゃんに、ハゲンでほしいのことよ。

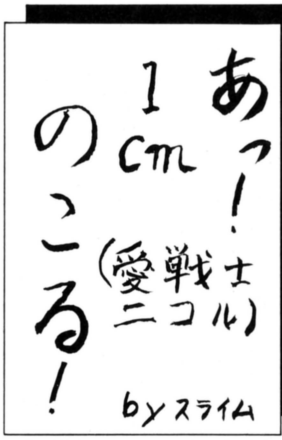
共通一次通過作品

山口県 道救和日戸



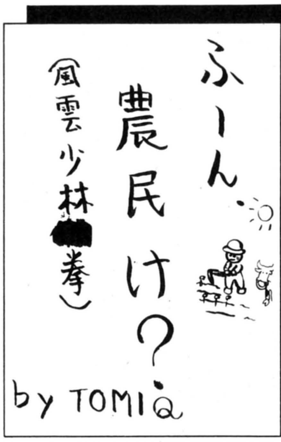
だワネがすごい。だワネはいい。なんといっても、だワネってとこがすっごく気に入ってる。こーゆーセンスはなかなかない、だワネ。

東京都 吉田土弘昌



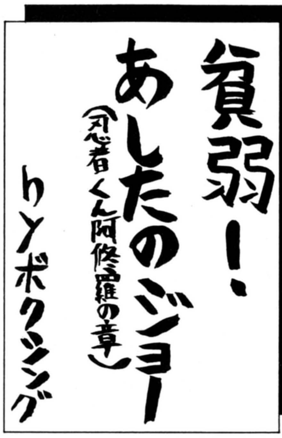
双羽黒と大寿山の取り組みであろうか。双羽黒のはげしい突っ張りに、土俵ぎわでなんとか持ちこたえる大寿山。ウム、パワーだ。

京都府 冨井純次



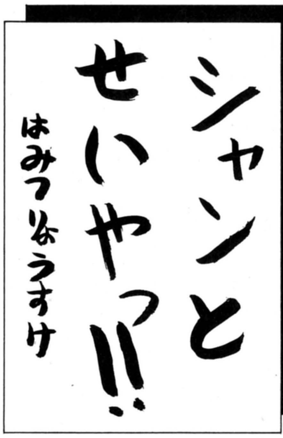
一日中机に向かう仕事をしていると、なんかこう、ストレスがたまってくるのだ。太陽の下で、タラタラ汗を流すお仕事もしてみたいね。

京都府 吉田尚弘



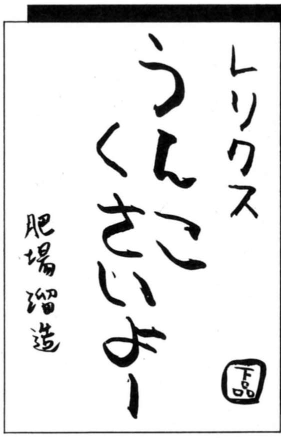
鴨川シーワールドにいたっけなあ。肌はまっ黒だったけど、いいやつでさ。ウォンウォン鳴きながらボールを回し……、あれはアシカ。

茨城県 讃岐亮介



す、すみません。と、ついあやまってしまった。やっぱり、ココロにやましいことがあるからなんですね。お手本は『聖闘士星矢』。

東京都 肥場溜造

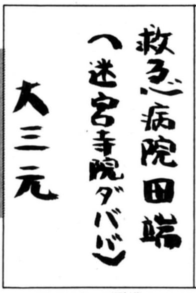


これこれこれ。そんなこと言っちゃダメなのっ! ウ○コなんてダメダメダメ。こーゆーキチャナイのはもうこれだけね。みんなもね。

足切り作品

EVER EN

残念でしたあ! いま一歩およばなかったね。ま、今回は落っこっちゃったけど、またがんばってやれば、きっといつかは(ウォウウォウォウォ)、キミのパパもおわかってくれる。



東京都 勝修一



奈良県 沼津仁



茨城県 讃岐亮介



愛知県 中島英貴



愛媛県 原正明



埼玉県 三輪学

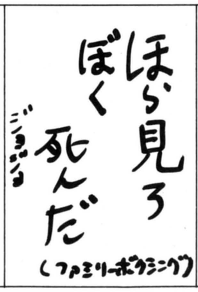
NEVER ENDS



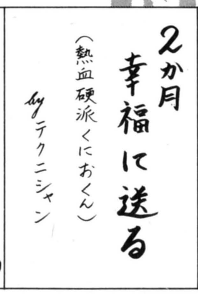
北海道 堀田雅美



埼玉県 伊藤雄二



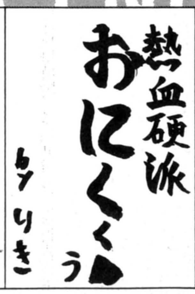
茨城県 阿木慎太郎



北海道 テクニシャン



兵庫県 鎌谷寿和



宮城県 仲貴志

あわれな子猫さんなのだ!!

➡子猫のうちからカラムーチョなんか食べさせないようにしよう。



福島県
寺内秀一郎

まだいたのか! ニワトリ

➡家庭でニワトリを飼っているというだけで、今ではめずらしいのだ。



京都府
平井義孝

こんな猫はいねーってーの!

➡ウルトラセブンのような目というのが、どうにも想像できない。



神奈川県
相川勇介

LET'S ENJOY MAPPING MORE & MORE!!



わたしのマップ大公開

お習字にくらべると、いまいち応募のはがきが少ないマップちゃんなのだ。ガバスが欲しいんなら、お習字じゃなくてこっちの方をねらってみるのも、これまた、おもしろいかもしれない。ただいま募集中のマップちゃんは、〝私の家のペットちゃんマップ〞、〝これが冷蔵庫だ!〞、〝いつも私が考えてることマップ〞、その他、なんでもいいよーん!

THE EXHIBITION OF PRIVATE MAPS



宮城県
鈴木武道

⬆人間のわがままで、耳にガムテープをはっちゃうなんて……。

耳がたれてしまった犬だ!



山梨県
田中和

⬆こんな猫はいねーっつうのに、まだ送ってくるやつがいる。こまった。

いるわけがないじゃないの!



私の報告書(仮題)

町内会を読んでるキミたちは、いうならば鵜飼いの鵜のよーなものなのだ。ネタをつかんだらのみ込まないで、ご主人様のところへご報告しなきゃダメなのだ。そーゆーふうに、きまってるのだ。

◉どうしてファミ通はおもしろいか、その理由は次の3つだと思います。その1、ファミ道楽や町内会などのギャグが楽しい。その2、バカげている。その3、**スケベ**。これからもこの3つを大切にしてください。

（兵庫県　大坪敏之）

◉ぼくは『愛戦士ニコル』を買いました。なんと、3時間半くらいでステージ6まで行きました。そしたら、カチッという音がして、母がコンセントを持って立っていました。

（千葉県　芳賀健二）

◉ぼくはある日**すごい**ことに気づきました。なんとあの『ドラクエII』と『スーパーマリオ』のカートリッジに描いてあるそれぞれの絵は、構図が少し似ているのです!!

（岡山県　片山雅之）

◉友達のI君の家には、ショコランという名前の犬がいます。この犬は『バレーボール』の音楽がかかると、さっきまで寝ていたのに急に起きてきて、クルクルおどりだすのです。でもポーズをかけると、ピタリとやめるんです。

（大阪府　宮本勝吾）

◉『勇士の紋章』は、なぜ『勇士の紋章』というのだろう。『**勇者**の紋章』の方がかっこいいのにね。

（長野県　田中嘉人）

◉ぼくはバスでプールに行ったときに、"デニーズ"というかんばんを、『グーニーズ』とまちがってしまった。どっちが先に**開店**したか**発売**したかわからないけど、気にくわないと思う。

（東京都　佐々木規之）

◉ぼくの妹は泣きません。だけど泣かせる方法はひとつだけあります。それは、ファミコンをやってるときに、リセットボタンを押すことです。そしたら妹は、ワンワン泣きます。

（滋賀県　西田研太郎）

◉ぼくはこのまえ、『ドラクエII』のふっかつの呪文を最高**8回**連続でまちがえました。

（京都府　市六典彦）

◉『レリクス』はやたらとロードが多い。おかげさまで、電池を**36個**も『レリクス』に使ってしまった……。

（愛知県　松井誠）

◉ぼくの友達は、このあいだもうちょうが**ハレツ**しました。

（群馬県　水野信寺）



報告しなさい

キミのまわりで起こったおかしいできごとを、さっそくご報告してほしい。なにもファミコンにかぎんなくてもいいのだ。ご報告するのは、ファミ通読者の使命だよ。よろしくねんのねん。

・INFORMATION・

■お習字するのココロ

このコーナーを担当したいなーとゆー編集者が、ファミ通編集部には約5名ほどいるという話だ。なんだったら話をつけてもいいぞ。

■わたしのマップちゃん

小さいのは伊藤ガビン（編集部で飼われている生き物）のキモッ玉から、大きいのはコジマ編集長のボツを出すときの態度まで、マップになるもんならなってみろっ!!　じゃなくて、なんでも描いてちょーだいね、だ。

■町内会版禁断の秘技

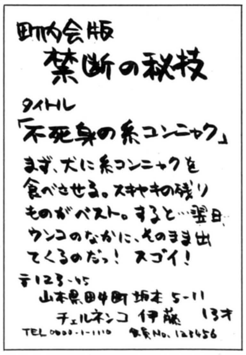
笑って許せる生活の秘技を急募している。このコーナーは、いわば花形編集者への登龍門といわれてたりする。だから、花形編集者になりたいやつは、ドーンと申し出るよーに。なんだったら話をつけてもよいと思っている。

■私の報告書(仮題)

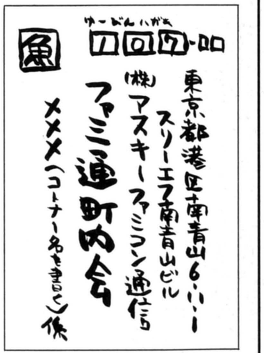
なんか知んないけど、報告すればいいみたい。

■その他いろいろ

町内会はファミ通編集部内でも、人もうらやむ人気コーナーなのだ。その人気コーナーに投稿する読者諸君も、そこんとこをわきまえて、おはがきしてほしいものだ。ところで、最近になってやっと、この町内会を担当するのは、らつ腕編集者だとゆー認識も高まってきたようだ。なんだったら話をつけてもいい。



⬆もうそろそろ、この図版も変えなきゃいかんなーと考えてる今日この頃なのだ。



⬆これがあて先だ。アスキーってのは、東京は南青山ってとこにあるんだなあ。へーえ。

ファミコン通信
おすすメディア

さて、長い間お世話になりましたこのコーナー、おかげ様を持ちまして今回でモノクロページからサヨウナラ。次号からパワーアップしてお目にかかるぜ



BOOK 本

●江戸雀



杉浦日向子
900円
潮出版社

テレビの時代劇の舞台は、江戸時代が圧倒的に多いね。江戸の町でくりひろげられる大捕物絵巻ってカンジのドラマはあとを絶たないよね。江戸時代って、そんなにおもしろい時代だったかな？　代官や奉行所の人々の暮らしはテレビでよく観てるけど、町の人々の生活はどんなふうだったんだろうね。落語でよく聞かれる、大工のクマさん、与太郎、ご隠居といったキャラクターは江戸時代で確立されたものらしいね。

貴族やさむらいたちが文化の主役をつとめていたほかの時代とはちがって、江戸時代の文化は庶民がつくりあげたものだ。江戸の町の人が300年間にわたる太平の世の中で発見し、育てていったもの──それが"粋"ということばを生み、人情を大切にする日本人の道徳感を形づくったんだ。江戸時代の人々は、与えられた自分の人生を精いっぱい楽しんでやろう、という生き方をしていたというワケなんだ。うらやましいね。

今回ご紹介のこの一冊、江戸の町を舞台にして、人々の暮らしの中のドラマと川柳をからめ、とてもあたたかな江戸情緒をかもし出しているマンガだ。なんだかカビくさくてボクらにむいていないって？　そんなことは決してないと思うな。天下太平は江戸時代も現代も同じ。平和な日本の中で、ボクらは毎日の暮らしをどれだけ輝かせることができるだろう？　何気ない日常の風景の中にこそ、人生をおもしろくする要素がいっぱい詰まっている。江戸の町の人々はそう考えていたんだ。

雨や雪、草や花、そしてさまざまな人々。どんなものにでも"粋"を見つけ出すその精神。昭和のボクらも見習いたい！　と感じる本なのだ。

MOVIE 映画

●アメリカ物語

UIP配給/7月下旬より全国ロードショー



今までアメリカで公開された映画の中で、興行収益トップ20のうち7本までが彼の製作作品なんだ。それは誰か？　もちろんあのスティーブン・スピルバーグ。こいつはちょっとスゴイ話だよね。まだ若く、映画の仕事を始めてからわずか10年ちょっとのキャリアで、現代のアメリカ映画界で欠かすことのできないひとりになってしまった。そしてその作品は、SF、サスペンス、コメディーから人間ドラマまでバラエティーに富んでいる。まったくすごい才能だね。

そしてこの夏、彼はまた新しい世界へと挑戦を始めた。それがこのアニメーション映画、『アメリカ物語』。スピルバーグのはじめてのアニメ作品。期待してしまうのはあたりまえだね。

主人公はネズミ。テーマは夢と勇気。スピルバーグがあのディズニーのアニメーションを見てから、長い間あたため続けていた夢の映画をとうとう完成させたんだ。

1885年、ロシア。ネズミのマウスクビッツ一家は、アメリカには猫がいないという話を信じて移住を決意する。ドイツからアメリカへと向かう船の中で彼らは、同じ夢を抱いてこの船に乗りこんだたくさんのネズミたちと会う。大西洋の長旅も終わりに近づき、アメリカを目前としたところで、彼らを乗せた船は嵐に遭遇。マウスクビッツ一家の末っ子ファイベルは突風にさらわれて嵐の海に投げ出されてしまった。空ビンに飛びこんだファイベルはニューヨークに流れ着く。ファイベルはたったひとりで家族を捜す旅に出る。小さなネズミのファイベルにつぎつぎとおそいかかる事件。しかし彼は勇気を持ってそれを乗り越えていく。

ニューヨークに流れついたファイベルを助ける鳩のアンリや、大きなつけ鼻をしてネズミに化けた悪役のネコ、ワレンなどキャラクターもとても魅力あるものになっている。製作総指揮のスピルバーグと共に演出を手がけるのは、元ディズニー・スタジオのドン・ブルースなのだ。

そーゆーワケで次号からパワーアップするこのコーナー。カラーページでみなさんとお会いいたしましょう。ご意見ご希望をお送りください。ヨロシクね。
毎度おなじみのあて先は　〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー　ファミコン通信編集部　おすすメディア係

VIDEO ビデオ



●禁断の黙示録 クリスタル・トライアングル

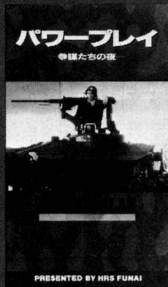
VHS、ベータ
SVI
12800円
カラー80分

あふれる情報と多くの技術で頂点に達した現代文明。そんなものにはあきちゃったんだよーん、と言わんばかりに今、神秘的なものがブームなのだ。ノストラダムスの伝える1999年も間近にせまって、まさに世紀末といったカンジ。

そんな世間のフーチョーが良い悪いの判断はひとまず置いといて、その世紀末を舞台に大スペクタルが展開するというオリジナル・アニメ・ビデオの紹介なのだ。タイトルは『禁断の黙示録 クリスタル・トライアングル』。謎の予言が隠された〝クリスタル・トライアングル〟をめぐって、日本、アメリカ、ソ連の諜報機関を相手に主人公たちが大争奪戦をくり広げる。

〝クリスタル・トライアングル〟を発見するのは、主人公の考古学者・神代。異端考古学者と呼ばれ、世界中をかけ回っていた神代が、中近東の古代遺跡から見つけ出した謎のキューブ。人類の未来を左右する〝神のメッセージ〟を解くカギが、このキューブに隠されているという。争奪戦に乗り出したのは、日米ソの諜報機関、そして超能力を持つといわれる謎の一族、ヒー族。F-14トムキャット、ミグ29、空母カールビンソンなど、米ソの近代兵器とヒー一族の少女・雅の超能力が神代を最大級の冒険へとみちびく。

なんと声優さんの中には、スプーン曲げで有名な清田益章さんもいるというオマケつきだい。



●パワープレイ 参謀たちの夜

VHS、ベータ
HRSフナイ
14800円
カラー95分

ロールプレイングゲームって魅力あるよね。アクションゲームなんかとはちがって特別な反射神経は要求されないし、地道な努力をくり返していればかならず日の目を見ることができる。すべて解き終わったときのヨロコビは、まるで壮大な長編小説を読み終えたみたいな感動。なんといってもロールプレイングゲームはシナリオがカンジンだ。モンスターや武器、アイテムが魅力あふれるモノでも、シナリオのつくりがシッカリしていないと興ザメだね。

パソコンではいろんな世界が舞台のロールプレイングゲームがあるけれど、ファミコンの主流はいまだに剣と魔法とドラゴンの世界。この世界はたしかにベーシックで完成された様式美があるけど、新しさという点ではおもしろさにかける。もっと新鮮な展開がないかなあ。

たとえば時代劇モノとか忍者モノなんかどうだろうね。山田風太郎の一連の小説とか手塚治虫の『どろろ』なんか、けっこうおもしろくなりそうなんだけどな。あと探偵モノなんてのも良いな、アドベンチャーとはひとあじ変えてね。

で、紹介したいのがゲームじゃなくてこのビデオ。舞台はヨーロッパのある国。クーデターをたくらむ大佐が戦車隊指揮官とともに作戦を開始。敵は秘密警察。たくさんの市民を犠牲に、壮絶な市街戦が展開する、野望のロールプレイングゲームが今はじまるのだ。

ロールプレイングゲームはシナリオが大事。この作品の細かいシナリオも、監督みずからが手がけていて、'78年のモントリオール映画祭で最優秀脚本賞を受賞しているのだ。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No.24

夏は夜が主役、〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟

ディズニーの世界のシンボルは何？　ミッキー、ドナルド。もちろんそうだけど、花火とシンデレラ城という構図もシンボルなんですよ！



あつは夏いなあ、あ、まちがえた、夏は暑いなあ。お日さま、ガンガンだもんなあ。午後1時とか午後2時ごろなんか、アスファルトの道路の上で、目玉焼きができるぐらいだぞ。でも本当に焼いても、きたなくて食べられないけど。

だから、夏は夕方から夜がいい時間帯。昼間暑かっただけに、ちょっと涼しくなると、ああ極楽極楽、となる。それに加えて、納涼の夏の風物詩でもあれば、やっぱり夏はいいなあ、暑いけど、ということに結論づけられはしないかい、え!?　どーです。

さて、話題一変。東京ディズニーランドに、夜のとばりが降りるころ、その雰囲気はとてもいいんですけどね、特に週末──金、土、日曜日の晩には、おなじみ〝エレクトリカルパレード〟と〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟が催されて、その雰囲気は絶好調。夏の夜を、最良にアレンジしてくれるアトラクションだなあ、と、今さらのように思うわけであります。金、土、日は、夜9時までオープンしてるしね（平日は夜7時までが営業時間ですけど）。

美しい光のパレード、〝エレクトリカルパレード〟が、目と耳を楽しませてくれた後、ドロドロドロとティンパニーの音がパーク内全体にひびきわたり、かっこいいナレーションがあったのち、ポポーンポンときれいな花火が打ち上げられます。ひとしきり打ち上げられたら、またちょっとナレーション、そして、フィナーレを飾るかのように、一段と華やかに夜空に光の花が次から次へと咲くのです。

〝ファンタジー・イン・ザ・スカイ〟を見る場所としては、プラザテラスからが最高。シンデレラ城が右側、花火が左側。実は、ディズニーの世界の原点は、そこから見る光景にあると言えるのですよ。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ　

指鍛練(ゆびたんれん)

第26回

■講師■二木康夫
■絵師■山口志乃

もう夏だ。今年は梅雨がないのか!! ってぐらいに暑い。ついでながらゲームセンターも暑い。この季節って、クーラーを入れるか否かって、ゲーセンのオヤッサンが頭かかえて悩むころなんだよな。できる限りここちよい環境でプレイしたいと思う私なのであった。

ビデオゲーム

ダライアス

シールドの耐久力の法則がほぼわかったので報告します。どの台でも大丈夫なのです。まずシールドがない裸の状態でシールドユニット（青玉）を取ると、ARM、SUPER、HYPERどのランクでも耐久被弾数が3になる。次にシールドがある場合。この場合はそれぞれ耐久被弾数が1、2、3と増えます。したがって、ARMの状態で5発敵弾をくらい、同様にSUPERで2発くらってHYPERで青玉をふたつ取った場合の耐久被弾数の数値は、3＋（1×5－5）＋（2×8－5）＋（3×2）の式によって20発と算出されるわけです。電卓を叩きながら遊ぶ「ダライアス」も、これまたオツなものですよ。そうそう、ちなみに、ARMランクにおいては、シールドがやせた状態で青玉を取るよりも一度シールドをはがしてから青玉を取った方が、耐久被弾数が〝1〟おトクなのです。

（千葉県四街道市　岩瀬淳一）

おお、こりゃまたなんてアカデミックな鍛練技だ!! 地味なシールドの、これまた地味な耐久被弾数に目をつけるとは、なかなかイカした奴だぜ。このままこの調子でビデオゲームの地味な部分にスポットをあてる、アカデミックな鍛練を続けてちょ。500ガバスだ。

エイリアンシンドローム

まず、2人同時プレイでゲームを始める。で、どちらでもいいからゲームオーバーにしてしまおう。ただし、このときなにか武器を装備したままくたばること。さて、生き残ったほうが面クリアーすると、それまで装備していた武器がなくなってしまいサビシーですが、さきほどくたばり果てたほうがコンティニューで途中参加すると、くたばった当時の装備で登場するのです。マリーとリッキー、どちらがどっちでもできます。

（愛知県安城市　加藤幹弘）

心を許せる友達と、莫大な資産のそれぞれを持つ人にはおすすめできる技だな。このゲームは見た目の変化が激しい。グロでスプラッターな奴らが蟻のように出まくる。腕がついていかないのに心だけが先へ先へといってしまうって人にもおすすめできるな。てなわけで、加藤には500ガバス。友達を大切に。

？のついた扉を開けると、普段はチェスのコマやらなんやら出て来て点数がもらえますが、スコアが10万点ピッタリのときに開けると、な、なんと!! 1UPがもらえちゃうのです。それと、4面の8本足のボスのシーンで、まわりに死ぬほどある小さいピンクのツブツブを撃っているとフリッキーなどが出てきます。ただそれだけだけど、なんとなく嬉しくなってしまう私です。

（福岡県福岡市　藤本博幸）

ウワサには聞いていたが、とーとーきてしまったよーだな。ゲーム野郎達のなかで流れるウワサにありがちな「なんとかのなんたらは△△△を××すると出る!!」ってやつだ。いいかげん少なくなったこのパターンだが、やはり生き残っていたか。ま、この鍛練は役にたつからいーけどね。私も知りたかったことだし。そーゆーわけで藤本には500ガバス進呈することにしようかの。

忍者くん・阿修羅の章

まず4面へ行く。岩山を登っていくと、火の玉が入ったテトラパック（おいおい）がありますよねー。もちろんこれは火炎の術のアイテムであり、一撃必殺の威力を持つのはいいが、時間で消えてしまうのが弾、いや玉にキズ。そこでこのアイテムを無限に使う方法を鍛練しました（講師注：前フリが長過ぎるよ!!）。まず火炎アイテムを取り、その効果があるうちにもうひとつある火炎アイテムを取るのです。これだけ。このまま火炎を使い切っても、レバーを上に入れると再び火炎が使えるようになるのです。面クリアーまでオーケー!!

（東京都文京区　木津清司）

この鍛練、いやとゆーほど報告されていたのだが、その中で応用技をあわせて投稿してきた木津に500ガバスなのだ。して、その応用技とは……？

敵の中で「イヤーン」と叫びながら死ぬものは、必ず下に落ちていく。このときこの屍を撃つと1000点はいる。さらにその1000点の文字を撃つと再び1000点はいる。手裏剣などでやるとてもムズカしい点数稼ぎだが、火炎の術を使えばとてもラク。前述の無限火炎の術を併用すれば、あっとゆーまに高得点ってわけ。



敵が多いシーンで行なうと効果的な技だな。いちばんいいのはシーン4。この先、難しいシーンが続くからここでしこたま忍者くんのストックをためるがよろし。では次。

ゲームスタート後の進路選択で、まん中を選び、シーン2-Bへ行きます。ここには火炎アイテムが2つあるので無限火炎の術（報告書には方法が書いてあったが、略）を行ない、シーンをクリアーします。次のシーンは修行の部屋。見事修行を達成すると、本来ならばブーメランがもらえるところを、アイテムをひとつとばして爆弾がもらえるのです。便利。

（東京都足立区　岩谷能宣）

これもまた無限火炎の術を使った鍛練技だが、こちらの方が有効度が高い。なぜって、この技を行なったのちに先ほどの木津の鍛練技を使ってストックを増したほうが、爆弾はあるわ人数は多いわでいいことだらけではないか。この技を使用して先の面へ突き進み、さらなる鍛練技を発見することを望んでいるぞ。岩谷には500ガバスだっ。

A、B、C、どのコースでもよいからシーン5の海の面まで行きましょう。そしたら敵を1匹たりとも殺さずに出口へトンズラするのです。このとき、出口手前のネックレスも取ってはだめです。また5面で1回でも死んだら駄目。とにかく上の条件を満たしてクリアーすると、"NO KILL BONUS 10000"と表示され、読んで字のごとく10000点もらえるのです。なかなかむずかしいのですよ。

（兵庫県神戸市　金尾貴行）

私、講師はこの海の面がキライなのだ。なぜって、よく死ぬから……トホホ。倒さなければこちらがやられるこの海で、敵を倒さないとどーなるかってとこに注目したところがよい。もっとも前作『忍者くん・魔城の冒険』で同様の技（こちらは無駄な弾を撃たないで、とゆーやつだけど）があったんだけどね。ま、とにかくゲーム野郎のチャレンジ精神をくすぐる技だな。金尾に500ガバスだ!!

ダルマがデンデンとすり寄ってきたら、ためしにうつぶせになって待ってみましょう。うつぶせの状態のときにダルマが上にデンっとのっかっても、なんとするりとすり抜けてしまうのです。ひょーし抜け。

（東京都江東区　高橋　登）

こっちもひょーし抜けだ。ダルマが出るころには、修行所で手を抜かなきゃもう爆弾を持っているハズ。ならばなぜ正々堂々と闘わんのだ!!　エーイ、無精者!!　などと怒ってみたところで、しょーがないな。ま、たまにはなんの意味もない技もいいかもしれんて。高橋にも500ガバス。

マークIII ロッキー

まずノーマルコントローラーをつないで、普通にゲームをスタート。そしてトレーニングモードになったらすぐさまポーズをかけ、丸いつまみの"ウッディポップ"コントローラーにつなぎかえます。このときツマミは左へいっぱいにまわしておきましょう。さてポーズを解くと、我らがロッキーは勝手にパンチをし続け、あっとゆーまにクオリファイをクリアーし、だいたい90発ほどのパンチをサンドバッグに炸裂させるのです。このままほうっておくとアポロとの試合に勝つ(!)のですぐノーマルコントローラーにつなぎかえ、次のトレーニングモードにします。その後、同じようにしていけば自動的にラングにも勝っちゃう(!!)でしょう。ここまできたら、あとは実力次第。ノーマルコントローラーに戻して前号の指鍛を読んで、いざドラゴと勝負!!

（大阪府吹田市　小川公一）

2度目のトレーニングは実力でやったほうがいい成績が出るみたい。誰もが試す異種コントローラーでのゲームプレイ。これは一種の"ウォッチモード"だな。500ガバス。

スペースハリアー

とにかくハイスコアーを出し、ネーム入れの画面を出します。コンティニューはしてもしなくともよい。画面が出たらすかさず右下か左下を押しながら、ポンポンポンとてきとーにボタンを押し、登録された名前を覚えておきます。そのままデモ画面に戻ってみると、TOPと1位のイニシャルの末尾がひとつずれてるのです。右下に押したときはZのほうへひとつ、左下のときはAのほうへひとつずれると、こーゆー関係なのです。

（広島県佐伯郡　小道一美）

もう全面クリアーして、よっぽどヒマだったのかな？　注意力激賞賞500ガバス進呈!!



■読者が選ぶビデオゲームトップ10

『アウトラン』暴走コンティニュー

1987.5.17〜5.30 第8回

順位	ゲーム名	得票数	投票者	投票の理由
1	アウトラン	246	米谷知亜子、坂田大朋、他多数	たのむからギアをHIGHにしたまま立ち去るのはやめてくれ。本当におねがい。
2	グラディウス	134	金子将司 藤永健市	モアイが出てくるから。細胞が好きなの。 ほとんどのゲーセンで1回50円だからね。
3	ファンタジーゾーン	73	若松昭秀、田中学 その他	絵に味があるから。お金がすべてってところが、人生通ずるモノがあるから。
4	タイムギャル	70	平石敏之、小林裕一、その他	あちこちに隠れキャラがいるし、レイカの声がとてもなやましいから。
5	妖怪道中記	53	小道一義、鹿野亮 その他大勢	ムズかしいから。竜宮城のダンスが好き。 なんとなく遊んでしまうので。
6	アルゴスの戦士	44	田中雄二 大西貞行	画面がきれいだから。非常におもしろいから。メーカーが好きなのだ。
7	フロッガー	38		
8	源平討魔伝	37		
9	サイコソルジャー	35		
10	ゼビウス	26		

あいかわらず『アウトラン』が独走、いやここまでくるともう暴走とゆーべきか、ま、とにかくヒデー勢いだぜ。どーにかしてくれいっ!!　集計人がねをあげてしまったのでね。てなわけで今週の当選者。●1000ガバス：米谷知亜子、小杉聡、坂田大朋　●500ガバス：田中雄二、笠原章男、田中学、宮永寛央、増田正　以上が当選。

●あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ファミ通指鍛トップ10係まで

スーパープレイヤーになる！

アルゴリズム相談室

■解答者――イソップ林（スクールウォーズだよ）
■解答とお目付け――アルト鈴木（もよん）

ここのところディスクの新作が増えて、とってもうれしいのだ。安いしね。内容も質の高いものが多くて、もっとうれしいのだ。というわけで『セクションZ』、『迷宮寺院ダババ』などを中心に、いってみようかっ!!

アルゴリズム――一定の計算の基準を決めるための一連の規則の集まり。
（用例）●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。

『セクションZ』に出てくるキッカにすぐ倒されてしまいます。どうしたらいいですか。（東京都　石田響子）

イソップ林　まず第1に、キッカが出現するセクションを覚える。次に出現のパターンを覚える（覚えることばかりだが、ここはひとつガマンだ）。上下真ん中の順に出現するので、すばやく移動しながらやっつけよう。少しはスピードアップしていないと、きついかもしれないが……。もしも逃がしてしまったら、あわてずにタマをよく見て間をぬけよう。

『セクションZ』のセクション16にあるジェネレータが倒せません。どうか教えてください。

（東京都　木村道之）

イソップ林　ここはとくに難しいのだ。逃げる場所はあるものの、そこにいると攻撃できない。つまり敵の前へ出なくてはならないわけで、とっても危険なのだ。

ジェネレータの出してくる弾には2種類あって、プレイヤーの方向へ飛んできてそのままいってしまうもの。もう1つが、いわゆる誘導弾ってやつ。これは、プレイヤーがぐるぐるまわっていれば自分のまわりをまわって当たらないのだ。

これをうまく利用すると、ジェネレータの前でぐるぐるまわりながら弾を撃つというテクニックができるわけだ。

ジェネレータの出してくる誘導弾には限りがあるから、一度まわしてしまえば普通の弾しかこなくなるってわけさ。これならもう楽勝だぜ。

『ファミリースタジアム』でナムコスターズでも優勝できるんですか？（大阪府　高田真一）

アルト鈴木　当然のことながら、どのチームにも優勝する可能性があります。ただし、それなりの戦い方をしなければダメ。

まずナムコスターズで注目すべき点は、ぴのときやらかのふたりだ。きやらかは、ファミスタの全選手の中で最もするどい変化球を持っているのだ。そしてぴのはファミスタで一番足の速い選手なのだ。このふたりのつかい方しだいで、ナムコスターズはどんどん強くなるのだ。

ぴのの場合、セイフティーバントをして、ピッチャー前でなければほぼセーフになるというテク。しかも左中間、右中間をぬけてフェンスにとどくようなあたりだと、ランニングホームランにもなってしまう。盗塁だって、ピッチャーが抜いたボールを投げればセーフになるのだ。

きやらかの場合、欠点はスタミナ。左右に振りわけて、ボールを振らせてしまえばこっちのものだ。ここはどうしても点をやれない！　というときに登板させて逃げきるパターンがいいだろう。ただし、4回はもたないね。

『迷宮寺院ダババ』の全ボスの倒し方を教えてください。

（神奈川県　大崎伸之）

アルト鈴木　とりあえず今回は、エリア3までのボスの攻略法だ。

エリア1（大顔仏）　奴の長い舌につかまると、口でモグモグされてダメージをくらってしまう。勝負が長びくと、こっちの不利になるのだ。そこで奴が最高位から真下に落ちてくるところを上向きに攻撃して、一気にダメージをあたえよう。注意したいのは、奴が下に降りているときだ。画面の端までおいつめられてしまうから、ハイジャンプして反対側へのがれよう。

エリア2（魔王カーリア）　こいつは頭が弱点だ。というより体にはダメージをあたえられないのだ。こいつの場合、大顔仏のように下で待っていると、くわえられてダメージをくらってしまうぞ。攻撃はヨコから。ハイジャンプして頭へ弾をぶち込む。逃げるときは下を走りぬける。このパターン。へたにジャンプしてよけようとすると、くわえられてしまうからだ。注意点は、奴が逃げるときは攻撃をせず



アルト鈴木とイソップ林の

今週のアルゴリズム



アルカノイド

鈴えーっと、まず最初にゴメンなさい。MSXとセガのコーナーは、もうすぐ始まります。少しまっててくださいね。いやぁ、思ったより多くの質問がきてビックリしています。
林で、今回は『アルカノイド』ですね。
鈴僕が初めて『アルカノイド』を見たときに感じたのは、グラフィックはきれいだけど今さらブロック崩しもないだろう、ということ。ところがどっこい！　大ヒット。
林誰にでもルールがわかるっていうのがウケた理由でしょうね。
鈴ゲームをやる上で、画面を見てなにをすればいいのかわからないのは、ちょっとね。最近多いけど……。
林アルゴリズムという視点からは、どうなんですか？
鈴深く考えなくても、ボールの反射角のアルゴリズムなんか体で覚えてしまうくらい熱中してしまうのがこの『アルカノイド』だ。
林なんか、うまくごまかされた感じだなあ？
鈴こまかいことは気にしないで。
林ようは根気と集中力ですね。
鈴その通り！　いやぁ、こりゃ林君に1本とられたな。んー、まいったまいった。

今週のひとこと　連射スティックに頼るな

に、向かってきたら攻撃をするということ。逃げているときは体がじゃまで、弾が当たらないからだ。

エリア3（餓鬼王）3匹のうち左の奴から倒そう。倒し方としては、奴の真下にいって連射。餓鬼の死骸（白い奴がそうだ）が落ちてきたらよけて、右からの攻撃をかわす。このくり返し。そのうち1匹目が倒せるから、このパターンで他の2匹とも倒す。これでオーケーさ。

どのボスにもいえることだが、攻撃するには武器を選ばなくてはならない。ノーマルなやつか、火の玉がいいだろう。とにかく連射のきく武器でないとだめだ。鉄球は高いところまでとどかないから、使わない方がいいね。

『迷宮寺院ダババ』のエリア4がどうしてもクリアーできません。すぐにライフがなくなってしまうのです。攻略法があったら教えてください。

（東京都　野村一美）

アルト鈴木　エリア4は他のエリアと違って、面数が多いのでライフは多い方がいい。そこでテクニックを1つ。

前の面へもどってしまう出口を利用して、壺を何回も取るのだ。これをやれば最大6つまでライフが増える。4-3の右の出口に入り4-2で壺を取る。そして4-3へいく。これをくり返せばいいわけだ。4-2が少し難しいが、何回かやれば楽にクリアーできるはず。がんばろう。

右の写真が、その壺の場所だ。参考にせよ。

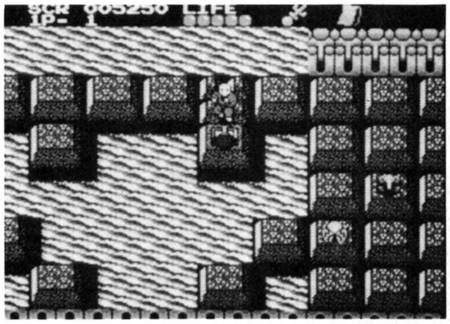
『もえろツインビー』で、6面が難しくて先へ進めません。いいクリアー法があれば教えてください。

（福島県　善方森）

アルト鈴木　このゲームのタテスクロールシーンでは、ベルを撃ちすぎてパワーアップできないことが多い。特にステージ6の敵は動きが速くて、パワーアップどころではなくなってしまうのだ。

つまり、ステージ6くらいからは特に青いベル、すなわちスピードアップを多くとることが必勝法というわけだ。何よりも大切なのは、パワーアップではなく敵にやられないということなのだ。もちろんスピードアップしすぎて、自分でコントロールできなくなってしまっては意味がない。自分に合ったスピードを見つける必要があるね。

ステージ6の攻略法は、パワーアップより敵にやられないこと。それと地上の敵は、はやめにやっつけること。この2つだ。がんばってみよう。



みーんな教えます！　なんでもかんでも情報室

？『迷宮寺院ダババ』の3-0なんですが、どうしても出口へいけません。どうやったらクリアーできるんですか？　教えてください。

（東京都　谷口弘明）

！この3-0では鍵を取らないと、出口の前に橋をかけられないのだ。ある特定の敵を倒せばいいのだ。その敵とは、マップ中央あたりにいる赤い傀儡のことだ。1回で出なくても、あきらめずに続けてやろう。必ず取らなくてはならないんだからね。

？『迷宮寺院ダババ』で、3-4の出口が3つあるんですが、どれに入っても先へ進めません。どうしてですか？　教えてください。

（埼玉県　小田和美）

！本当の出口は滝の中なんだけど、3-3で見真鏡を取っておかないとダメなのだ。見真鏡はマップの一番右下すみにあるから、必ず取っておこうね。

？『ディーヴァ』でヴリトラを倒したのに、ナサティア双惑星が出てきません。

（兵庫県　山崎弘司）

！ヴリトラは全部で3つ出てくるんだ。そのうち2つは金属のような色をしている。これは倒しても、また次のが出る。問題のヴリトラは竜の形をしているんだ。奴の後ろにナーサティア双惑星があるんだ。

？『エスパードリーム』で、最後の時計台の時間が合わせられません。どうすればいいのでしょうか。

（京都府　米谷知亜子）

！一度中に入って時間を見る。もし、ちがっていたら、もう一度出てまた中に入るのだ。これをくり返して時間が合うまで、やればいいのだ。

？『怒』をコンティニューなしでクリアーしたいのですが、2面のモヒカン男にすぐ殺されてしまいます。奴はどうやって倒すのですか？

（東京都　大友大）

！モヒカン男にタマを当てたところで、倒せません。奴を倒すには、手榴弾を使うこと。

？『ワルキューレの冒険』で、コンティニューしたらアイテムがショート以外なくなってしまいました。パスワードを間違えたのでしょうか？

（東京都　大島功）

！このゲームのパスワードには、スーパー以外のアイテムは記憶されないのだ。

？『ファミリージョッキー』で、敵の馬が障害にひっかかって転倒したのを見たことがありません。敵の馬は転倒するんですか？

（青森県　黒坂徹）

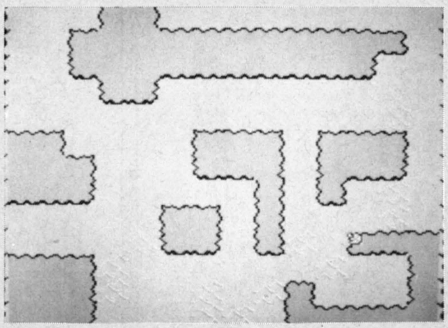
！他の馬は、障害にひっかかることはあっても転倒はしない。ただし、スピードが落ちることは確か。絶対にリタイアはないから、ちょっと敵の馬が有利ってことだね。

？『魔界島』で、カイン族に“若者よ、聞くがよい。大地がゆれるとき、地図をみるのじゃ”というメッセージが出てくるんですけど、意味がわかりません。これはいったい、何のことを言っているんですか？　教えてください。

（福岡県　吉田典人）

！まずはオオカミ島へいく。そこには渡れない橋があるね。この橋をつなげなくてはならない。そのためには左から4つめの船にタルをいくつかぶつけるのだ。そして橋を渡る。そこでまた石をカベにいくつかぶつける。すると地震がおこるのだ。これが“……大地がゆれるとき……”のことだ。つまり、この地震がおきたら地図を見ればいいのだ。

地図を見ればわかると思うが、ジャックナイフ島の形が変わっているだろう。このメッセージは、このことを言っていたのだ（写真を見よ！）。



相談受け付け中！　採用者にはガバスを進呈

あて先：〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル（株）アスキー
ファミコン通信編集部『アルゴリズム相談室』係

ゲヱセン上野の以下同文

あまりにセンスがぶっとんでいて小学生がついていけない恐ろしい本(ファンロードより)の一部

セガから発売される、マークⅢ用の『アウトラン』が、ハンドルに対応するそうなので、早めに買っとこうと思っている上野だ。『ウッディポップ』のパドルにも対応するらしいけど、私は、そうなるんじゃないかとニラんで、とっくの昔に買っておいたから、それはそれでいい。話は変わるが、今回のキャッチは、新潟の阿部陽介の情報で、ファンロード6月号29ページにファミ通のことが載っているというので、それを使わせてもらった。ゴメンねー。

Q これが新ゲーム、『発掘調査』だっ!!(地味ー……)

上野さん！　近頃どーも小ぢんまりとしたゲームが多いとお嘆きの皆様に、私が捧げたいのはこの企画。その名も『発掘調査』。縄文なら土器、貝塚。弥生だとムラ、土器、農器具、等々。時代設定も明朗なRPGと教育的要素が巧みに組み合わされたゲームになると思いませんか？　地図や時代をタテとヨコに組み、ムラ1つ丸々発掘したら迫力ありまっせ。はやりの恐竜っていうのもよござんす。「オレ、昨日マンモス1頭掘ったんだぜ」なあんてね。「何言ってんだい。マンモスは恐竜じゃないぜ、オレなんかプテラノドンさっ!!」。血湧き肉踊るとはこのことぞ!!　そりゃ、地味だと言われりゃ地味だけど……。

京都府　中村国医

A

実は、私もこないだ、パブロ田中氏と営団地下鉄有楽町線に乗ってるとき、新しいゲームを思いついたのだ。その名もびっくり『ファミリーサファリ(仮題)』!!　べつに『グレートサファリ』でもいいけどね。で、どういうゲームかと申しますと、ある日、平和な日本の家族、仮に山田さん一家としよう。その山田さん一家が富士サファリパークに遊びに行ったのだ。が、ひょんなことから車がなくなってしまって、サファリパーク内をさまよう山田さん一家!!　そう、この山田さん一家を無事脱出させるゲームであるわけなのだっ!!

プレイヤーはお父さんなので、お父さんが死ぬとゲームオーバー。だから、ライオンなんかにオソわれそうになったら、子供をエジキにしてもいいのだ。ひでー!!　2人プレイがあったら、絶対ケンカになるな。だから、やっぱり作らないほうがいーや。

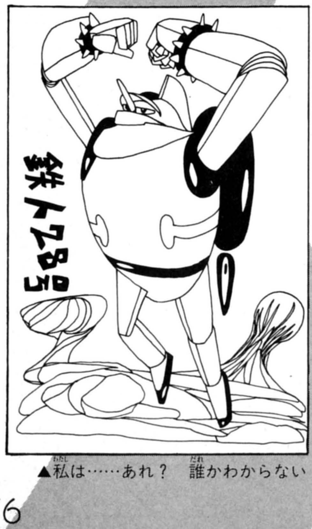
Q ゲヱセン上野氏は昇さんみたいな人よ、きっと。

うちの妹は、「ゲヱセン上野氏は昇さんみたいな人よ、きっと」と言ってます。昇氏というのはいとこの友人で28歳(前後らしい)の男の人なのに好きなものはミンキー・モモとクリーミィ・マミだそうです。全部ビデオにとった上、ミンキー・ペンダントとミンキー・バトンまで持っているというブキミな人です。おまけに愛読書は『りぼん』と『なかよし』で、もうずっと買い続けているそうです。そして、ヘンタイの極めつけはリカちゃんとジェニーちゃんの人形を持っていることです。1年前のクリスマスパーティで、私は、ミンキー・モモとクリーミィ・マミとラムのラブソングをイヤというほどエレクトーンで弾かされたのです。

福島県　木村美和

アートな日々

そろそろ、むし暑くなってきて、エアコンがかかせないアートな日々。今回は意味ねーイラスト、鉄人28号が入っているからスゴいのだ。吉川のは写植記号BA-90であって、ログインの表紙ではない。頭に毛がないもん。千葉と澤のは、あい変わらず『ドラクエ』ネタ。澤は女子大生だそうだが、はっきりいって私は、女子大生は好きだ。顔によるけど。



▲私は……あれ？　誰かわからない



▲長崎県　吉川玲奈



▲岩手県　千葉貴樹

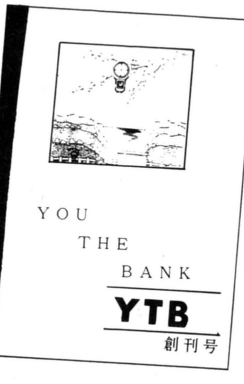


▲山口県　澤裕実子

Uh!同人誌

評/ナマコ・P(ミニコミ誌評論家)

■YOU THE BANK(YTB)創刊号



たいへん懐しく読ませていただきました。と、ゆーのも、なにを隠そう私もその昔、〝ゲームフリーク〟っていうゲームミニコミ活動に参加してたんですねー。もっぱらアーケードゲームの攻略本がメインだったけどね。さて、〝YTB創刊号〟ですけど、内容がギッチリつまってるのはいいのですが、今ひとつ見劣りするんですよね。今後はデザインにも力入れてね。期待度85点。



A それはヘンタイというんじゃなく、2次コン、ロリコンというのだ。よーするに3次元の女のコと、何らかの理由(幼児体験その他)でウマが合わなくなってしまって、そっちの方向へ走ってしまったのである。ハタから見たら気の毒だと思うかもしれないが、本人は満足していることが多いので、ほっておこう!!

私の場合、『とんがり帽子のメモル』のビデオを全部持っているという実績があるが、あれは単に背景が上手いからだし、『ナウシカ』や『ラピュタ』のレーザーを持っているのは宮崎駿が好きだからというね。

まあ、そのケがないとはいえないかもしれないな。

ところで、P.Sであなたは、ジョー・サンプルとか渡辺貞夫が好きだと書いていましたが、なかなかシブイっ!! 何歳かわからんが、結構いい趣味しとりまんなあ。私は個人的には、デイブ・グルーシンと組んでた頃の渡辺貞夫が好きだ。

Q 私は、ゲームセンターで働く勤労青年です!!

当店は、メダルゲーム機13台、ビデオゲーム41台(アウトラン、ハングオン含む)あります。なお、今月は新台入替で3台替わります。『SDI』、『コンバットスクール』、『ダブルドラゴン』と入っています。客層も圧倒的に男性が多いので、ファミ通読者の女のコ、遊びに来てください(わからないゲームがあれば教えます)。当店は、東武東上線ときわ台駅のすぐ近くにあります。店名は『ゲームアタック』です。P.S. ファミ通のゲーマーのみなさん、誰でもいいから、この辺境の地へ来てください。

東京都 ひつじすけ

A わからないゲームは教えますったって、これじゃ誰に教えてもらえばいいのかわからんじゃないか!! だから、塩沢だ、塩沢に聞けばいいんだっ!! と本名を書いてしまう私。

それに、ロコツに女のコ来てくださいとかいうトコロは下心がミエミエだぞ。まあ、いいが。せめて、本誌持参の方には1回タダゲー(タダでゲームすること)させますくらいはいってほしかったところだな。そしたら、うちの連中みんな行くのに。

ちなみに、私は、『アウトラン』で持ちタイム80秒以上、難易度ランクが最低の店なら、ある程度(遠くなければ)行く。しかも、東上線なら電車1本で行けるから、80秒ランク最低をよろしく頼むぞ。

おまけに言っとくと、今、私の横で『もえろツインビー』をやっている、アルゴリズム相談室のアルト鈴木は、①サイン色紙をかざってくれて、②スコアを貼りだしてくれるのなら、絶対に行くそうだ。昔からの夢だった……と本人は言っている。

鈴本伸平が選ぶメーカー別ソフトベスト5

その10 ジャレコの巻

悩める青年鈴本です。そういえば、おととい物売りのおばさんが来たんです。なにを売ってるのか聞いたら「女性の下着」。結局、断わりきれなくて買わされちゃったんですけど。僕が持っててもしかたがないから、隣の由美さんにあげようとしたら、ひっぱたかれちゃいました。『ナイトロアー』は、キュッキュッと狼に変身するところが面白いですね。

1. ナイトロアー(ディスクカード)
2. 忍者じゃじゃ丸くん(カートリッジ)
3. じゃじゃ丸くんの大冒険(カートリッジ)
4. シティコネクション(カートリッジ)
5. アーガス(カートリッジ)

おたよりのあてさき

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
ファミコン通信編集部
以下同文係

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

ぼくはときどきゲームを数時間ぶっ続けで遊び、まわりの人からファミコンバカとか言われています。だけど好きでやっているので、別にかまわないと思いませんか？　編集部のみなさんは好きでやってるワケじゃなくて、仕事のためなんですよねえ？

（愛知県　伊藤暁　12歳）

ジョーダンじゃない。好きじゃなくってこんな仕事やってられますかっての。世の中にはいろんな商売がたくさーんあるのだ。ゲームが好きじゃないとこんな仕事は続けてられないよ。ゲーマーといっしょに何時間もファミコンの前にすわってたりできないもんね。ゲームの好きなファミコンバカは、キミだけじゃないってワケだ。

大バカ編集者

つい先日、キン肉マンのケシゴム人形で遊んでいると、なぜか鼻の穴に入ってしまいました。なかなか出てこないので困り果て、病院の耳鼻科へ行こうと思ったんですが、「高校生の鼻の穴からケシゴム人形が出た！」といい笑いものになりそうなので行けません。どうすれば出てくるのか教えてください！　とても深刻な問題なのです。

（山口県　西村幸一　16歳）

アホなヤツだなー。こうやっておたよりを出しているからには、呼吸は可能なんだろうね。あわててつついてしまってさらに奥に入ってしまったんだろうな。でもね、もうキミのおたよりがこのコーナーに載っちゃったんだから、日本全国の読者がこの事件を知っている。キン肉マンを鼻の穴へつまらせた高校生として、幸一クンの名は、全国にとどろいているのだ。観念して耳鼻科へ行ったら？　しかし、どーしてまた鼻の穴なんぞに入れちゃったの？

冷血編集者

ある日ぼくは、もののはずみで田んぼの中に足をつっこんでぬけなくなってしまった。あわてたぼくは、そばに立っていたおばさんに助けを求めたのだが、おばさんはふり向いてくれない。よーく見るとおばさんじゃなくって、かかしだったのだ。ナサケネー話だぜ。

（東京都　とくめいきぼう）

ワハハハハ。大笑い。ひとむかし前のギャグマンガのような話だね。首都東京にだって、田んぼはあるし、かかしだって立っているのだ。ちょっと郊外へ出れば、日本の代表的田園風景が広がっているワケだ。

さて、もうすぐお待ちかねの夏がやってくるけど、日本の夏の夜ってモンはなかなか情緒があるね。陽も沈んで昼間とはうって変わったすずしい風。遠くから聞こえてくるのはカエルのケロケロと鳴く声と風鈴のチリンチリンという音。ひとっ風呂あびて２階の物干し場で夜風にあたり、ため息をひとつ。ああ、今日も暑かったなあ。明日も暑くなりそうだけど、がんばって仕事しなくちゃな。カワイイ嫁さんのためだからな……。「あなた、ビールでも飲む？」。階下から声がかかる。オット、絶妙のタイミング。やっぱりウチの嫁さん、デキがちがうね。「おう、今いく」……愛してるよ、ベイビイ。なーんつっちゃってね。ひとりで空想にふけってしまった。こいつはイケナイ。

まだ結婚というものに夢を持っている

未婚の編集者

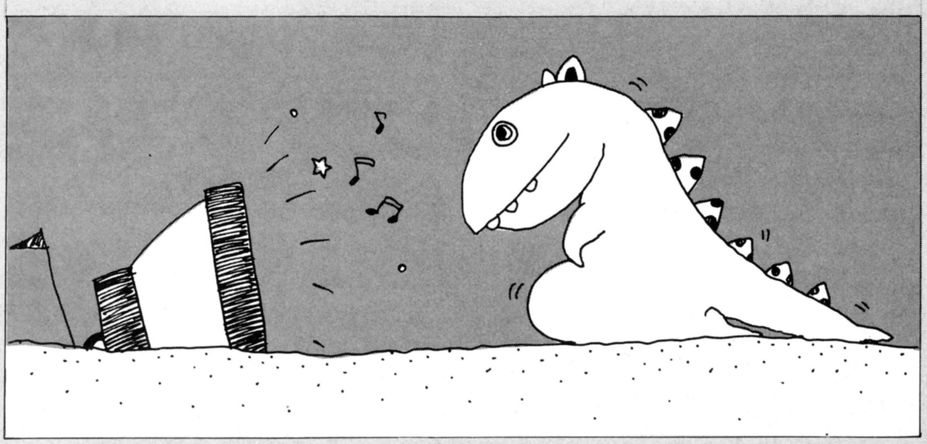
ウチの学校は古くてムチャクチャきたない。まあムリもない、創立20周年。冬など窓をしめていても雪が入ってきます。この前、A君とB君がプロレスごっこをしていたとき、A君がB君にバックドロップをかけた瞬間に床が抜けてしまい、先生にメチャクチャにしかられました。

このまずしい学校に愛の手を！

（兵庫県　西田貴彦）

キミの気持ちはわかる。学校というものは、校舎が新しくて、設備が整っているほうが生徒にとってはウレシイものだ。ボクの小学校も思いっきり古くてね。床がミシミシ音を出す木造校舎だった。そして中学校に入学したら、これまたもっと古い校舎でガッカリ。ほんでもって高校はどうだったかというと、ついに！　の新築校舎。ウホウホ言いながら通学してみたら、たしかに校舎は新しいけれど、更衣室やプールなどの設備がズエンズエンありゃしない。ダメ押しとばかりに大学は、古い、せまい、設備ない、と３拍子そろってオシマイだ。「今度こそ」といつも希望をつないでいたボクの学校に対する夢は、このようにして裏切られていったのでありました。

しかし、負けおしみを言うようだけど、そんな風にちょっとクセのある学校に通うのもオツなものよ。オトナになって学校の思い出を話すときにおもしろいじゃないの。



A君とB君が床をブチ抜いてくれたおかげで、キミもこの学校のことを絶対に忘れないことと思う。良かった良かった。

もう学校には関係ない編集者

ファミ通を読むたびに思うのですが、どうして富山県民のおたよりは載らないのですか。イラストも秘技もプレゼント当選者もほとんど県民以外です。編集者の中に富山を嫌っている人がいるのでは、などとうたがってしまいます。みなさん富山県の位置を地図でたしかめてください。日本の真ん中にあるんですよ。

（富山県　西野晶子　16歳）

あ、これはどーもスイマセン。別に嫌っているワケじゃありませんよ、富山なんか。オット、いけない。日本全体の人口から考えればひとつの県がしめる割合が少なくってもフシギじゃないでしょうに。そんなにおこらないでくださいね。

晶子さんのおっしゃるには富山県は日本の中心にある、とのことですが、そうするとアメリカの中心はデンバーとかカンサスとかのイナカだし、中国じゃ山ン中ですよ。

富山の薬を使っている編集者

人間さまのノーミソは、ファミコンソフトの容量にたとえるならば、いったい約何メガロムぐらいなのですか？

（東京都　香西勇）

ウーム、困ったなあ。どんなもんだろうなあ。よく科学雑誌で話題になってるけど。よし、困ったときはヒトにふるに限る。通りかかったトミサワ芸能氏に聞いてみよう。ねえねえトミさん、こんなはがきが来てるんですけどね、どー思いますか。フムフム、あ、ナルホドね。サスガだなー。

勇クン、いままでに発売されたファミコンソフトの名まえをどれだけ憶えている？キミが憶えているカートリッジの容量を全部たして、その合計がキミのノーミソの容量なのだっ！　というのがトミさんの説。

トミサワさんもメチャクチャ言ってらあ。これじゃウチの読者はみーんなオツムのできが良いことになっちゃいますよ。それに編集部の人間がずいぶんと優秀なことになる。こればっかりはどう考えてもおかしいですよ。ウソ、絶対にウソ。

両者とも本質的にちがうものだからねェ。ま、ボクなんかたまにバグったりするけど。

1メガあるかどうか自信のない編集者

ぼくは将来ファミ通の編集部に入りたいのです。そのためにはもちろんゲームの練習もしますが、勉強の方はどの科目をがんばれば良いのでしょうか？

（兵庫県　松村憲明　12歳）

ウーム、体育と給食かな……いやいや、全教科に渡ってがんばってもらいたいものである。英語や国語などの語学は言うに及ばず、数学、物理、保健体育などなど、できるだけの力を注いで勉強してくれ。そうすればウチの編集部に入りたいなどとおかしなことを考えないようになるぞ。

進路指導の編集者

ひさびさにゲーセンに行きました。『スペースハリアー』をやろうと思ったら、けっこう人が並んでいました。ぼくの番が近づいてきたら、こわそうなおニイさんたちがわりこんできたのです。文句も言えずにずーっと待っていたら、5時30分になってしまい、ぼくは18歳未満なのでしかたなくゲーセンを出ました。

ああ、はやくオトナになりたい!!

（愛知県　松田聖生　11歳）

かわいそうに。これはもう、はっきり言って社会のメーワクですね。お正月に初もうでに行くとよくあることですが、長い行列に加わって順番を待っていると、ヤのつく職業の方がグイグイッとわりこんでくるんですね。神さまにおまいりするための行列にズルをしてわりこむとバチがあたるぞ、とみんな思うけど、誰も文句が言えない。

だけど神さまはボクらを見すてなかった。今年の初もうでのことなんだけど、たくさんの人が参道の階段に並んでいたところへ、おなじみヤッちゃんの登場。行列にわりこみを始めたら、路面が凍っていてヤッちゃんはツルン！　足をすべらせて前のめりに転んでしまった。笑おうかな、笑うとしかえしされるかな、と人々が沈黙するなか、当のヤッちゃんは前へ出した腕に力を込め、腕立てふせを始めた。終わってひと言、「いや一体は大切にしなくちゃ」だって。笑いをこらえるのに苦労しちゃったよ。なかなかカワイイところもあるんだね。友だちになれそう。キミもこわそうなおニイさんと友だちになるといいと思うな。

いいかげんなことを言う編集者



はじめておたよりいたします。これから毎週はがきを出したいと思います。ところで伝言板に載る〝ひけつ〟というのはありますか？　あったら教えてくださいませんか、お願いします。

（茨城県　横島智明　12歳）

よし、マジメに答えてあげよう。この伝言板のコーナーにキミのおたよりが載るひけつ、そのひとつめは〝読みやすい〟はがきを書くってことだ。グチャグチャと書かれたはがきは、チョット見ただけで抵抗を感じてしまうものだ。上手な字でなくてもかまわないから、なるべくエンピツ以外の筆記具で〝キレイ〟を心がけて書くとボクらとしてもとってもウレシイぞ。

そしてふたつめは、〝スナオ〟なおたよりがおもしろい、ということだ。ボクらを笑わせようとアレコレ考えてくるのはウレシイけど、きみたちの日常の事件をフツーに教えてくれたおたよりのほうがおもしろかったりする。そしてもちろん「ガバスくれ」っつーだけのおたよりはつまんないから載らない。じゃ、キミのはがき待ってるヨン。

伝言板担当の編集者

運勢案内

―――キミの２週間―――6月26日～7月9日



■宇佐見斎明■

1月生まれ

目に見えない落とし穴が多い時期。欲につられてあれこれ手を出すな。小さくても確実な目標を選び、一歩ずつ安全に進むことです。買い物でも安値につられての衝動買いは後悔のもと。異性関係も数だけ増えるときだがホンモノは見つかりにくい。月末近くは交通事故に注意。北への遠出は避けよ。

LUCKY
■DAY=28日、1日、4日
■NUMBER=3と6
■COLOR=オレンジ

2月生まれ

うっとうしい梅雨空とは反対に運勢天気圏は快晴。エネルギッシュに動き回るほどツイてきます。月変わり早々に大事件にぶつかるが、飛躍への好材料だけに何としてでもモノにしたい。過去のいきさつやしきたりにとらわれず、独自の考えで処理。この時期の直感やヒラメキは不思議と当たります。

LUCKY
■DAY=26日、2日、8日
■NUMBER=9
■COLOR=イエロー

3月生まれ

取り越し苦労や心配性がブレーキになるとき。考えてから動くより、動きながら考えるのが正解です。チャンスと見たら、多少の危険は覚悟の上でがむしゃらにとびつけ。力量不足の分は、タイミングの早さでカバーできるはず。片思いだった異性も、今なら何とかなる。カッコつけずに体当たり。

LUCKEY
■DAY=30日、3日、6日
■NUMBER=2と5
■COLOR=グリーン

4月生まれ

いやな問題ばかりが続いたがそれも6月いっぱいで打ち止め。ここ1週間ほどはいわば正念場となります。泣き言をいわずにあとひと踏んばり。仲間同士のごたごたも、がまん強い説得を続けることで「雨降って地固まる」結果に。月が変われば苦手だった仕事や学科が一転して好きになる傾向も。

LUCKY
■DAY=1日、4日、7日
■NUMBER=1と7
■COLOR=ブラウン

5月生まれ

快調だが気のゆるみを警戒。この時期はわずかな心のスキがいのちとりになります。調子に乗って他人のトラブルに首を突っ込んだり、やっかいな頼まれ事を引き受けたりするひどい目にあう。金品の貸し借りももめるもと。自分のことさえ考えていれば問題はないとき。勝負ごとは絶好調。

LUCKY
DAY=29、2日、5日
■NUMBER=3
■COLOR=キャメル

6月生まれ

学校でも職場でもグループのリーダーに推し上げられる運気がきざしています。反動としてヤキモチ半分で足を引っ張る連中も出てくるが相手にするな。ライバルは蹴落としてでものし上がっておくとき。月末に思わぬ臨時収入が。レジャーも快適。ワンデーハイクやドライブには東北が楽しい方位。

LUCKY
■DAY=27日、3日、9日
■NUMBER=5と8
■COLOR=レッド

7月生まれ

今年前半のピークにあたる盛運圏。やる気さえ出せばたいがいのことは思いどおりに運ぶときです。前々からの難題もケリをつけるならいま。時は金なり。1日1日をフルに活用せよ。温めてきたプランは月初めからスタート。交際費もかさむが、むだにはなりません。試験やテストにも強い時期。

LUCKY
■DAY=28日、4日、7日
■NUMBER=4
■COLOR=ホワイト

8月生まれ

運気は中だるみの形となっています。危ない橋を渡ったり未経験のことを手がけるのはやめておこう。やみくもに前進するより、立ち止まって足元を踏み固める作業が先決。高額の買い物はひと月延ばせ。ギャンブルもツキ目なし。迷いごと悩みごとは3月か9月生まれの先輩に相談するがよし。

LUCKY
■DAY=26日、5日、8日
■NUMBER=6
■COLOR=コバルト

9月生まれ

粘っこさしつこさが運をひらく決め手、仕事でも学業でもレンアイでも、いったんとりついたら決してギブアップしないこと。話し合いは執念深く食い下がれば必ずまとまるときです。月末から月初めにかけてビッグチャンスが訪れるが他力本願ではだめ。自力でアタック。家族の間でお祝い事あり。

LUCKY
■DAY=30日、6日、9日
■NUMBER=4と7
■COLOR=ダークブルー

10月生まれ

急いてはことを仕損じる。強い時期だけにあわてなくてもチャンスは逃げません。むしろ功を焦って大魚を見失い雑魚を追っかけるチョンボをやらかさないように。人前では出しゃばるな。ひかえ目な態度が好印象を与えます。大仕事ではKかSがラッキーパートナー。月初めにすてきな異性出現。

LUCKY
■DAY=28日、1日、7日
■NUMBER=5
■COLOR=ライトグレー

11月生まれ

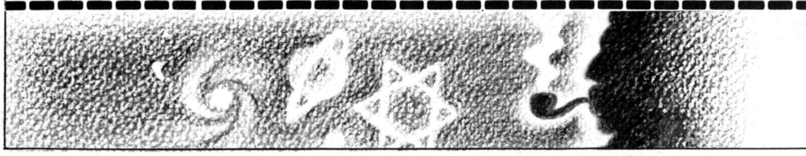
重大問題で難しい決断を迫られます。条件も五分五分でどちらに決めるか選択に迷う。だが、運気の形から見るかぎり、どちらを採っても大差ないはず。こわいのは優柔不断で遅れをとること。思い切りのよさこそが正解につながる。異性はスリム型より太めが好相性。右半身のケガや疾患注意。

LUCKY
■DAY=29日、5日、8日
■NUMBER=2と8
■COLOR=ブラック

12月生まれ

長いトンネルを脱け出し明るい展望が開けてくる時期。これまでにない新しい動きが目についたら、ためらわずに順応していけ。慎重な思考派から大胆な行動派へ変身。こちらから心を開いて接すれば、手ごわい敵も味方についてくれます。趣味や道楽のウデもめきめき上がるとき。体調は万全です。

LUCKY
■DAY=27日、30日、6日
■NUMBER=6と9
■COLOR=パープル



宇佐見斎明

運数学を主体に、四柱推命、易、西洋占星術を長年にわたって研究。雑誌の運勢ページの草分け的存在で、そのキャリアは30年以上におよぶ。著書も多数。また、経済評論家という肩書きも持つ。理論派の占術家として有名。

INFORMATION



NEWS

『所さんのまもるもせめるも』発売！
6月28日は記念イベントがあるぞ



⬆所さん自身もつい熱中してしまう奇想天外なゲームなんだわ。

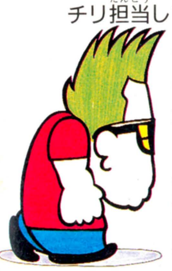
EPIC・ソニーから堂々新登場するソフト、『所さんのまもるもせめるも』の発売を記念して、もりだくさんの楽しいイベントが開かれる。

当日は、所ジョージさん本人はもちろん、あのカケフくんほか"まもるもせめるも"名人(?)たちがドーンと出演。所さんの歌やおしゃべりが聞けるし、サイン会もあるぞっ。100インチの大きなモニター画面で、キミもこのゲームに挑戦できるからね。



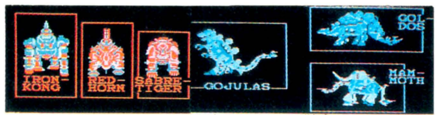
Ⓒマイルストーン

このゲームは、所さんがビシッと企画に参加していて、キャラクターデザインや作曲もバッチリ担当しているから、所さんも「おもしろい」と、自信を持っておススメしている。というワケで、このイベントに行きたくなった人は、下記の日時に、はりきって出かけてみようぜ。



期日　6月28日（日曜日）
時間　11：00AM～4：00PM
場所　伊勢丹　東京新宿店　本館屋上

秋に登場の『メカ生体　ゾイド』にイメージソングができた!!



⬆主人公は"ゾイドゴジュラスMKII"。キャラは人気のメカたち！

組み立てて遊ぶ人気のメカ"ゾイド"が、いよいよこの秋、ファミコンのゲームになるんだよね。このゲーム、東芝EMIから発売されるんだけれど、なんと、もう発売される前からバッチリとイメージソングが登場しちゃうのダ！

歌っているのはCHIKA。エレキギターやローラースケートが得意な、元気な女の子だ。

7月22日には、その歌『素敵なサマーボーイ』が東芝EMIから発売されるぞ。この夏にはトミーの"'87ゾイドフェア"で、キミの街にも行くかもしれないよ。今後の活動に注目しよう。

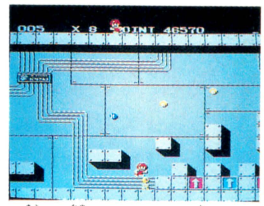


⬆CHIKAちゃんだ!!

『磁界少年メットマグ』を解いて"ドッグライセンス"をもらおう!!

7月3日にDOGから発売予定のゲーム『磁界少年メットマグ』は、100面まで迷路が続くパズルゲーム。これを100面までクリアしよう。そのあと画面に出るメッセージを書きとって、商品についてるマニュアルの最後のページの三角シールといっしょに、下記のあて先に送ると、いいことがあるから、頭をひねって解いてみよう。

こうすると、抽選で300人に特製"ドッグライセンス"が当たるし、さらに抽選で50人に最新液晶カラーTVがプレゼントされるからね。応募のしめ切りは8月末日だ（当選発表は、発送に換えます）。がんばろうぜっ!!

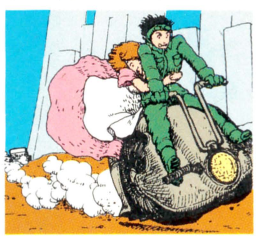


⬆迷って悩んでもガッツで解きたい。

応募のあて先
〒104　東京都中央区銀座3-11-13
（株）スクウェア　MM全クリ係

電話でRPGしよう
"テレホンアドベンチャー"に挑戦！

今、24時間流れているテレホンサービスってすごく多いんだけど、これでなんとゲームができちゃうのがあるって知ってたかな、遊び方は簡単。メモと鉛筆を用意して、右記のキミの地域の電話番号にかけるだけだ。



するとゲームブックのように、2分ほど物語が聞こえて、次の行動をどうするかっていう選択肢と、それぞれの電話番号を教えてくれるよ。ここでキミはうまく判断して次の電話番号にダイヤルしよう。すると話が次々に進んで最後までいけるし、これで賞品が当たる特典もあるぞ。キミも挑戦しよう（物語は毎月新しくなります）。

東京	03・236・9988	長野	0262・35・8000
札幌	011・821・9000	広島	082・252・0000
新潟	025・267・7000	宮崎	0985・23・8140

※まちがい電話は絶対にしないようにね。

ファミ通にアンケートはがきを出そう

●左上のはがきの正しい書きかた
①表の面は読みやすい字で全部もれなく書こう。下欄には、一番好きなゲームの名前を書いてね。
②裏面のアンケートは、まず記事に点数をつけてその四角をぬりつぶそう。最高→5点、まあ良い→4点、ふつう→3点、つまらない→2点、読まなかった→1点というふうにね。
③そのあとの3つの質問にも、キミの思う通りを書いて、意見を聞かせてほしい。
④編集部へのおたよりも忘れずに書こう!!

●ファミ通にはがきを出すとどうなるか
アンケートにこたえてくれた人の中から、毎号抽選で50名様に、金色に輝く100ガバスが贈られるほか、"編集部へのおたより"はきみからの大切な意見として、本誌の"読者のご意見板"や"伝言板"にも掲載するよ。とにかく編集部は、キミのはがきを待ってるぞ。どんどん送ってね。

MUSIC

タイトーゲームミュージック Vol.2『DARIUS』発売!!



⬆LPとカセットは2200円。CDが2800円。6月25日に発売したぞ。㊐アルファレコード☎03・455・1793

話題のビデオゲーム『DARIUS』の、ゲームミュージックアルバムができた。すべてのステージのオリジナルBGMと5曲のアレンジバージョンが入っていて実に聞きごたえがある。気になるな。

GOODS

キミの夏の楽園はどこ？ プールや海に、コレ連れていく!!

この夏キミは、どこへバカンスしに行くの？なんといってもおひさまと仲よく光合成をスルべきなんで、まっくろ元気なアウトドア人間は、こーんないいモノを持ってたら10倍楽しめるぞ。ゴオーッと渓流下り……はちと難しいけど、海やプールでプカプカ浮いて、リゾートしよーッ。





⬆写真上 "WALE RIDER"。クジラかシャチか迷う形だ。写真下 "ALLIGATOR RIDER"。これはワニであるッ！価格はそれぞれ3680円。㊐ミズホプランニング☎045・681・5639

七つの海がぼくのモノ!! 地球儀じゃなくてビーチボールだ



⬆"イノベーターバルーン" 価格1800円。㊐村田合同 ☎03・403・7561

アフリカ探険もしたいし、アラブの国も見てみたい。南の島で昼寝したいし、アメリカのディズニーランドも行きたいな。と、見ているとついワクワクしそうな、地球の形のビーチボールがあった。これもリゾートに持って行ってバレーボールごっこするのにいい。でも部屋にころがしておくだけでも、気分いいと思う。

GAMES

「キャーッ!! 倒れる」の緊張と、「あッま、いっか」の"ぐらぐらゲーム"

思いっきり頭を使うゲームもいいけど、たまにはこんなふうに簡単で、みんなで熱くなれるのもいいよ。

土台がグラグラした『ピサの斜塔』の形の台に、順番に人形を置いて、落とした人が負けなんだ。某テレビ番組でもこれはおなじみになったね。とにかくすぐ勝負がつくジャンケン感覚の楽しさ。遊んでみよう！



⬅"ぐらぐらゲーム" 価格1800円。㊐(株)河田 ☎03・209・8351

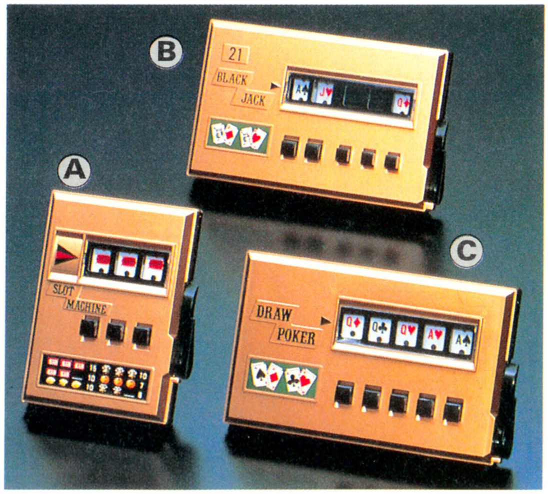
食べものをなぐったりしないで ちゃんと『スイカ割り』をする方法

➡"スイカ割りGAME"。価格1480円。㊐ヨネザワ・パーティールーム21事業部 ☎03・861・6361(代)



いまどきの子供のキミは、スイカ割りをしたことがあるかな？ なんてことは、この"スイカ割りGAME"で遊べば、言わせないもんね。スイカの中の風船を、竹刀で割れば勝ちだぞ。海辺のリゾートでも合宿でもウケそう。でもスイカは食べたいな。

旅行中の娯楽についてマジメに考えておく



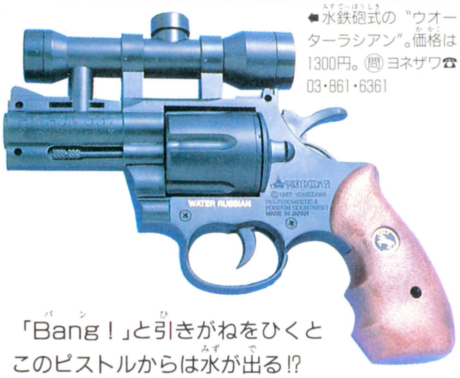
⬆Ⓐ"エグゼクティブ・スロット"。組み合わせマークの点数で勝負！1500円。Ⓑ"エグゼクティブ・ブラックジャック"。数字の合計が21に近いと勝ち。1800円。Ⓒ"エグゼクティブ・ドローポーカー"。バッテリー式のポーカーゲーム。1800円。㊐ラポート☎03・845・2171

最近テレビの旅行番組もさかんで、めいっぱい旅行熱も高まっているみたい。でも実際に飛行機や船、電車やバスに長いことゆられていると、みんなで楽しく遊びたくなる。そんな時、こんなゲームを持っているといい。重宝なのだ。



LET'S PLAY

発砲確率は6分の1 !!
水が飛び出す"ウォーターラシアン"



⬅水鉄砲式の"ウォーターラシアン"。価格は1300円。問ヨネザワ☎03・861・6361

「Bang!」と引きがねをひくとこのピストルからは水が出る!? これは6分の1の確率で水が出てくる水鉄砲だ。みんなでまわして1発ずつ撃って、運だめしするとドキドキして盛りあがるぞ! 水のかわりに色がベッタリつくインクなんかが入っていると、緊張感が高まっちゃいそう。キミもコレをひとつ用意して、みんなを楽しませてしまえっ。

2本の糸が飛びだす"糸スプレー"

PRESENT



こいつでいきなり攻撃されたらあせっちゃうけど、飛び出すのは2本の糸。しかもその糸は、両脇の人にかかっちゃうという寸法なのだ。いろんな人にイタズラしようぜっ!!

このスプレーを5名様にプレゼント。しめ切りは7月7日だ。

⬅"糸スプレー"。800円。問トミー☎03・693・1031

"おそうじ探偵君"でおそうじする

PRESENT

ファミコンのカートリッジの端子部分をキレイにする便利なモノ(680円)。これを30名様にプレゼント。ファミ通あてに応募してね(しめ切りは7月7日)。



⬆問パルテック☎06・399・7361

おなじみの"チョロQ"がグレードアップしてお目みえしたのだッ

PRESENT



⬅"チョロQ HG スタンダード"は全部で9種類。ボディーのカラーリングがハイグレードになったよ。価格はそれぞれ350円。問タカラ☎03・542・3521(代)

「おい。ドライブしようぜ。オレの新車とオマエの車で、カッ飛びのゼロヨンしようぜ!!」

そう言って、ぼくは新型チョロQの"日産MID 4"で、あいつの車に大差をつけた。

てなわけで、"チョロQ HG スタンダード"は、シルバーメッキのホイールを装備して、めっぽうカッコよくなって登場したぞ。

さてこの商品を10名様にプレゼント(右記のあて先に応募してね)。しめ切りは7月7日到着分まで。

12号の読者プレゼント当選者発表

ファミリーボクシング
奈良県 伊藤利人
東京都 小川斉彦
栃木県 石島 篤
滋賀県 永田 仁
岡山県 藤原新吾
東京都 渡辺有子
京都府 坪井雅之
愛媛県 山内博士
山梨県 堀内 純
福井県 田辺雅一

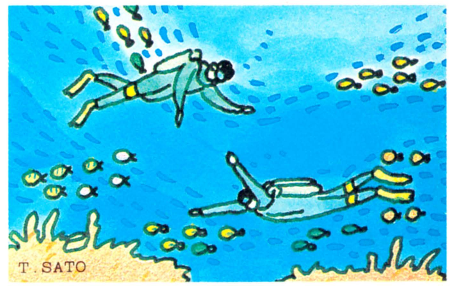
ドラゴンスレイヤーⅣ
埼玉県 中島清悟
石川県 松谷光輝
岡山県 鈴木健太
高知県 原田茂雄
滋賀県 太田真二
広島県 長尾一成
埼玉県 萩原康久
神奈川県 橋本利之
東京都 岸 克彦
北海道 越崎 聡

ブービーキッズ
高知県 石川竜太郎
大阪府 糸口敏夫
高知県 中根正樹
広島県 塩田大典
埼玉県 本荘正太
東京都 広田浩平
静岡県 大石勝也
埼玉県 谷岡 茂
東京都 河野伸一郎
東京都 石原順一郎

所さんのまもるもせめるも
島根県 内藤 勉
静岡県 花崎 誠
広島県 横見さなえ
宮城県 菅田哲也
千葉県 中西 勇
茨城県 中村恵子
奈良県 大沼孝志
北海道 井浦孝之
石川県 川辻敏弘
東京都 北野徳一

ジョギングレース
高知県 仙頭武宏
大分県 伊藤博幸
東京都 篠宮賢太郎
東京都 田島隼人
栃木県 大草 敦
福島県 石橋和知
神奈川県 小川 恵
愛知県 伊藤幸修
茨城県 宮本雅章
岡山県 江頭彦一郎

北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ
山梨県 沢登正輝
東京都 笛木道浩
大阪府 有岡貴行
鳥取県 小林義弘
岡山県 浅海千鶴子
京都府 小林高大
長崎県 池田康晶
東京都 坂牧正彦
大阪府 谷 将好
山口県 早川祐介



ごめんなさい

●13号104ページの「発売日スケジュール表」の中で、6月12日から6月25日までに発売される予定のゲームの項目が落ちていました。たいへん失礼いたしました。慎んでおわびを申し上げます。
●同ページ内に掲載した『磁界少年メットマグ』の発売日が6月26日となっていたのは誤りで、正しくは7月3日です。ごめんなさい。
●13号105ページ、『カレンダー』の6月26日の枠内に、『エキサイティングビリヤード』が2980円(ディスクカード)で発売されるという情報がぬけていました。

以上、関係する各メーカーのみなさま、そして読者のみなさまにたいへんご迷惑をおかけしましたことを、深くおわびいたします。

プレゼントの応募のあて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
インフォメーション
プレゼント係○○○※希望
※欲しいモノの名前を書くこと。



とどけアナタのフトコロへ!!

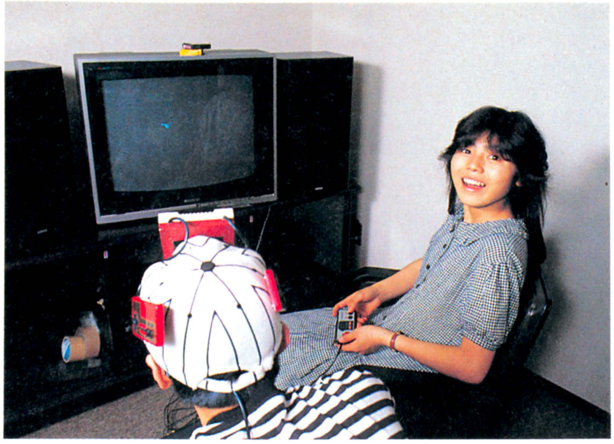
スーパー 出前一丁 みそ味!

フツーのキミと出逢った

久松由実

大好きなあの娘のために何かをしてあげたい。でも、その前に、あの娘のために自分には何ができるのか？ そんなことを考えると、女の子って不思議な生物ですね。さあ、今回もそんな不思議な魅力を持った女の子を紹介しましょう。ではどうぞー！

撮影/平沼正弘



➡ほーれ、よそ見してっからゲームオーバーだ。「だってカメラの人がこっち向いてってゆーんだものォ」

久松さん家のフォーム



絶叫しながらゲームをする彼女はコントローラーの持ち方まで、ガシッとわし掴みにしたりして豪快だ。ファミコン本体までかかえ込んだりして。コラコラコラー！

友達みんなでやるにはスポーツものがオススメ

どーしたわけかアイドルの人達ってのは新しいゲームには詳しくなくて、インタビューするたびに今までにやったことあるゲームは？　って聞くと『スーパーマリオ』と『テニス』ぐらいだったりするわけです。まあ、このコーナーに登場していただいているアイドルの選び方が〝ゲームに詳しいアイドル〟ではなくて〝ゲームのことなんかどうでもよくて本当はトミサワの趣味のアイドル〟になってきているから、当然と言えば当然なのですが。だからときどき読者のお便りで「これからは登場したアイドルがやったゲームのスコアも載せて下さい」なんてのがありますけど、みんなゲームの素人ばっかりなもんで、ゲームスタートした途端に１匹目の敵にやられてゲームオーバーなんてことが普通だから、スコアの掲載どころじゃないわけです。だってそうでしょ、「○山○子ちゃんのスコア、０点！」なんて載せるわけにイカンでしょうが。

ま、そういったわけで今回のゲストですが、今日は全国約5000名の中からホワイトシンデレラに選ばれ、２月25日にホワイトデーのイメージソング『ボーイフレンド』（ポリドール）で歌手デビューした、久松由実ちゃんに〝ファミ通さん家のお客さま〟していただきました。話によると彼女も最近のゲームはほとんど知らないとかで、その彼女が当日持って行った『スーパーマリオ』、『魔界島』、『熱血硬派くにおくん』で何点出したのかは、私の口からは言えない！

★　★　★

――えと、まず名前についてなんですけど、あの一、ニックネームに〝ヒサマキー〟っていうのがあって、これはいったい何なのか、と。

由実　アハ！　それはですねェ、中学の時に友達からそう呼ばれてたんですけど。私の本名が〝久松麻紀子〟だから略してヒサマキー。

――ほうほう、なるほどヒサマキーね。なんかクロマティーみたいでイイっスね。

由実　なんダー？（笑）

――由実ちゃん、いや、ヒサマキー（笑）はファミコンなんてやったことあるの？

由実　すこーし。友達が持ってるんで、その友達の家にみんなで集まってやったりしますね。

――今までにどんなのやった？

由実　んー『テニス』とォ『野球』とォ、あと『ゴルフ』のやつかな。

――スポーツものばっかりじゃん。

由実　そっ。やっぱり友達みんなでワイワイ遊べるやつっていうと、自然とそうなっちゃう。

――なるほどね。でもゲームばっかりでなくて、ヒサマキー自身も実際のスポーツやるのが好きだったりするでしょ？　特技がスケートとかで。

由実　はい。あと今は全然やってないけども、中学の時には体操をやってました。

――ほう、僕もやってたんですよ中学ン時に。

由実　え!?　もしかして鉄棒とかも？

――イヤ、鉄棒はやらなかったけど、床運動を少々。あの一、床運動の練習ってヘンじゃなかったですか？

由実　ヘン？　イヤー別にヘンじゃなかったョ。

――うちの中学はね、体操部には場所をくれないんですよ。ほら、野球部とかって学校内で優遇されてるから広いグラウンドをもらえるんだけど、体操部みたいに人気がなくて部員も少ないと練習場ってのを与えてもらえないんですね。

由実　えー、私の中学では体操部が体育館を全部使ってましたよォ。

――いいなあ、僕らは場所がないから廊下にマットとか敷いて練習させられたのにィ。

由実　アハハ、かわいそー。じゃバック転やったら飛びすぎて蛍光灯を割っちゃったりとか。

――そそそそ（笑）。



とまあ、こんな感じでフツーの会話をしていたわけですが、彼女はホントにフツーの楽しい娘なんだな。最近はどーもタレントになるべくして生まれて来たっていう娘よりも、フツー感覚の女の子が多いようで、ところが単に普通なだけの娘が多いなか、ヒサマキーは飛びっきりフツーの楽しい娘なのだった。わかる？〝普通〟と〝フツー〟は違うのだよ。

ゲームをしている姿もヘンに気どったりしないで、ごく自然にキャッキャ・キャッキャ。え、彼女のスコアですか？　んーとォ、彼女のスコアというかゲームの腕前というか……まあ、フツーですよフツー。ハッハッハ。



小さい頃からお寿司に囲まれて育ったの……♡

——ところで今日みたいな取材っていうのは初めてだと思うんだけど、どう? こーいうの。
由実　面白い! お仕事ってゆーよりゲームが中心で(笑)。楽しいです。またやりたいですねェ、フフフ。
——ねぇ(笑)。それじゃ友達とはたまにゲームをするってことだけど、今は自宅住まいでしょ、家にファミコンはないの?
由実　伯父さんに「貸して」って言えば貸してくれるから、ときどき借りてきてやってる。
——オジサン? ドコの?
由実　うちの近くに住んでるんです。親戚のオジさんが。
——あ、そっか。ヒサマキーは3人姉妹だもんね。男の子の兄弟が家にいないと、なかなかファミコンて買わないもんだし。
由実　そう。だから近所のオジさんから「ファミコン貸してねー」って借りて来るの。
——えーと、デビューのきっかけが例のホワイトデーのオーディションがなんたらかんたらで……。
由実　はい〝ホワイトシンデレラコンテスト〟。2月14日のバレンタインデーに女の子か男の子にチョコレートを贈りますよね、で、3月14日にホワイトデーとしてそのお返しを男の子から女の子へ贈るんですけど、そっちの方は日本ではまだあまり一般的じゃないから、それを皆さんに広めようってことで、私がホワイトデーのイメージキャラクターに選ばれたんです。
——そーかァ、そーいうしくみだったのかァ。あのコンテストって主催がスゴイんだよね?
由実　スゴイ? あ、全国飴菓子工業協同組合!(笑)。



⬆ヒサマキー所属、日音プロモーションのロビーにてポーズを決める。ツツッと立てたツマ先に少女の恥じらいが……?

——そうそう。優勝の賞品みたいなものは何もらったの?
由実　えーとね、ポケットテレビとォー、特製ブルゾンとトレーナー。
——アメ1年分とか。
由実　それはない(笑)。
——今まで自分ではバレンタインデーに誰かにチョコレートあげたりしたことあるの?
由実　んー、昔は一度もなかったけど、今年はお仕事でお世話になってる人なんかに義理チョコをたくさんあげました。
——ほうほう。で、ホワイトデーにお返しは来ましたか?
由実　ゼンゼン来ないっ!
——ひとつも? せっかくイメージキャラクターやってるのにねェ(笑)。ホワイトデーってのはチョコに対して何を返せばイイの? アメ玉?
由実　うん。キャンディーとか、あとマシュマロ、かな?
——ああ、マシュマロデーとも言うもんね。でもまあ全国飴菓子工業協同組合なんで、一応キャンデーということで。
由実　でもクッキーの方がいい!
——それは自分が食べたいだけでしょっての!
由実　あそっか(笑)。
——んーと、ヒサマキーって休みの日は何してるの? ショッピング?
由実　ショッピングって言うほどじゃないけどォ、買い物。
——買い物って、何を買うの?
由実　買い食い。
——かいぐい! うはー、それはショッピングなんてオシャレなもんじゃねェわな(笑)。しょうがねェな、お菓子ばっか食べてんだろう。
由実　うん。
——実家がお寿司屋さんだったよね、そしたら小さい頃からお寿司ばっかり食べさせられたりしたんじゃない?
由実　小っちゃい頃はァ、おじいちゃんがお店やってたから食べれなかったの。「これは、営業の——」。
——商品だから!?
由実　そう。「売りものだから食べるなら前金」って(笑)。だけどお父さんに代わってからは、栄養つけなさいとか言って食べさせてくれるの。
——じゃ小さい頃からお寿司の側で暮してたと。
由実　アハハ、そうそう。だから私、最近になるまでお寿司って高級な食べ物だって知らなかったんですよォ。お寿司に囲まれた生活だったから(笑)。



久松由実 プロフィール

●本名:久松麻紀子●生年月日:昭和46年8月2日●出身地:東京都大森●性格:負けず嫌い●好きな食べ物:ハンバーガー、クッキー、キャンディー●嫌いな食べ物:豆腐、ピクルス、しめじ●チャームポイント:歯●彼女のファンクラブ"Yumi Land"では今、会員募集中だ。彼女のファンなら満足のゆく特典は保障されているが、もっとくわしく知りたい人は60円切手同封の上、〒100 東京都千代田区永田町2-12-4 山王興和ビル㈱日音プロモーションまで。



←日音さんの応接にあった巨大なモニター約29インチに、岡持ちー号を接続! やっぱ大きい画面はイイなあ、くにおくんのあごにある想われニキビまで見えてしまう。

——はあ……なるほどね。じゃヒサマキーにとって高級な食べ物って何だったの?

由実　ステーキ!

——ほう。そいじゃさあ、ステーキ屋さんの娘は小さい時からステーキに囲まれた生活だから、ステーキなんてちっとも高級な食べ物じゃなくて、逆にお寿司があこがれの食べ物だったりするわけでしょ。

由実　うんうん。あ、そっか。そいであるとき「ステーキって本当は、高級な食べ物だったんだァ!」って気がつくの。

——ギャハハハ! そそそそ。でさ、そいでさ、うちのお父さんとかトラックの運ちゃんだったんだけど、僕は小さい時からそれを見て生活してるからたいした商売だと思わないわけ。で、ある日「トラックの運転手はエライんだァ」って気がつくという……。

由実　はァ?

——あ、イヤ、こっちの話です。んー、ところでさっき僕が何か言ったのをヒサマキーは〝少年隊〟って聞き間違えたでしょ。

由実　(ドキッ)そうでしたっけ。何の言葉と間違えたんだろう。

——耳が敏感ですね、少年隊という言葉に。なんでもカッチャン(植草)のファンだとか。

由実　ううん、違うよ。

——え、違うの? じゃ最近はヒガシ(東山)かニッキ(錦織)に乗りかえたとか?

由実　ううん、違うの。少年隊のファンやめたの。ウフフフ。

——ほーう、そういうミーハーなことはもうやめたんだ。

由実　ううん、そうじゃないけど隠しておくの。

——ええ!? 誰さ、誰のファンか教えてよ。

由実　だめー。あ、私が誰のファンかを隠してるってこと本に書かないでね。

——やだよーん。教えてくれないと書いちゃうよーん(と言いつつ、すでに書いている)。

由実　だめ、だめー。

——ふむ。じゃ話は変わるけど、最近なんか面白かったことってある?

由実　あ、待って、えーとね、インタビューで質問されたら絶対に答えようと思ってたことがあったんだけど……忘れちゃった。

——なんだそりゃ(笑)。

★　★　★

なんだか彼女と一緒にいると、仕事をしてるというより女子高生のお友達ができてしまったような気がするのだ。5年後、10年後のいつの日かまた、フツーのキミに逢えるといいね。

それでは業務連絡です。次回のゲストは桃組出身で乗馬の好きなあの娘を予定。どうぞ骨の髄まで楽しみにしててくださいね。



写真四コマ漫画　主演=久松由実
ヒサマツ連続ビックリ事件











それでは恒例の色紙プレゼント祭りです。上の写真四コマで由実ちゃんは、何を見て叫び声をあげたのか? その答えと住所、氏名、年齢、自分はこのコーナーをどれくらい愛しているか、をはがきに書いて下記のあて先まで。おもしろい答えを書いてきた人の中から5名に送ろう。しめ切りは7月10日消印有効。

あて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーファミコン通信編集部「ヒサマキーの私は見た!」係



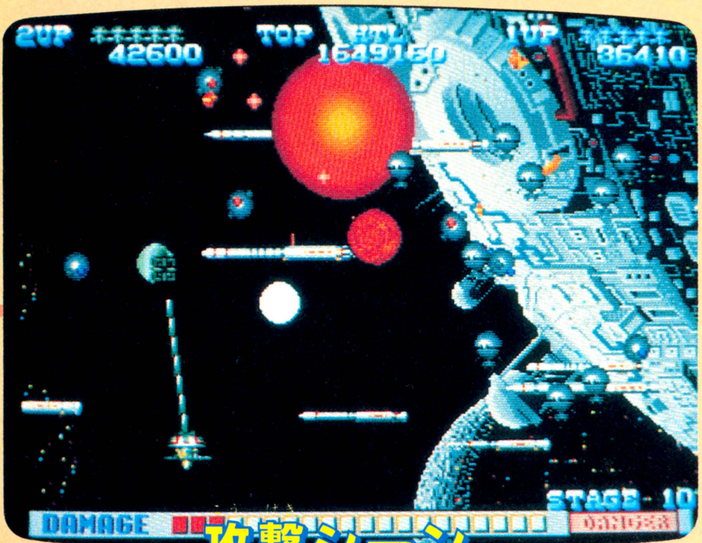
担当＝田尻 智

今週は戦争モノだ!!
ビデラゲーム通信 ㉖

もしもの世界。もしも光よりも速い乗り物ができたら……とか、もしも地球の自転が止まってしまったら……とか、もしも死なない薬が発明されたら……僕等の想像は果てしない。今週はそんなもしもの世界のひとつ、「もしも戦争が起きたら」をテーマにしたゲームを中心に紹介しよう。

人類の*if*を体験する SDI

©SEGA 1987



攻撃シーン

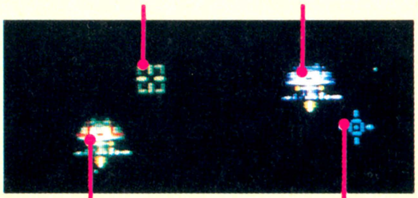


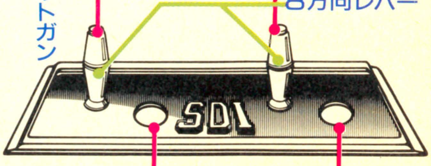
防衛シーン

夢物語のイマージュは、今自分が生活している状況に近ければ近いほどよりリアルさを増す。セガの新ゲーム『SDI』はもう未来の話なんかではないのだ。ある種のミサイルが群れをなして空を飛んでいく光景は、まさに〝SDI構想（スターウォーズ計画）″が実行されたきわめて近い将来の地球上であって、僕らの背筋を逆なでする。群れなすICBM、飛びかう偵察衛星、大気圏外を浮遊する宇宙機雷……まるで人類のひとりひとりに、のこらず配れるほどの数の戦争兵器を目の当たりにしながら、それでも僕らは毎日ゲームセンターでこのテーブル台の前に座って、レバーを握るだろう。それはちょっとした仮想の世界を楽しんでいるにすぎない。そんなある日、その日何回目かのゲームオーバーを『SDI』に喫した僕らの頭の中でなにかがはじけとぶ。

OPERATION

プレイヤーのみなさんは、多用途有人宇宙戦闘機〝TESTUDO-B4（プレイヤー2のヒトは〝TESTUDO-G3″）″を8方向レバーで移動させて、敵国のICBMなどを迎撃してください。攻撃はトラックボールで照準を移動させて、レバーのトップにあるボタンを押して発射してください。攻撃シーンと防衛シーンが交互に繰り返されます。全11面。





いよいよ戦いの場は宇宙へ！

STAGE 1から鬼の攻撃



↑ゲームスタート直後、多くのゲームプレイヤー達の予想とは裏腹に、数え切れないほどのICBM達が飛んでくる。そうだ。ゲームといえども近未来戦争は甘くないのだ。ICBM群は、プレイヤー機が接触しても大丈夫だが、そのほかの衛星などは触っちゃダメである。それと月面上にある基地も壊すこと。

「こちらチャンピオン号。地球へ愛をこめて。地球は青かった。どうぞ」



↑向こうに見えるのは僕らの愛する故郷、地球だ。命をかけて核ミサイル群を食い止めて見せるぞ！



↑地球の大気圏ギリギリのところでの攻防戦。編隊を組む物体は照準を1ヵ所に固定して狙い撃ちだ。

「あっ！ 前方より隕石が飛んできたぞ。どうぞ」



↑雨が降るようにバラバラと迫るICBMだが、反対に誘爆も起きやすい。惑星上の基地を必ず破壊せよ。



↑高等技術を身につけないと切り抜けることができないステージ8。機雷の爆雲（写真右下）を避けろ！

いつかこんな日が……



→防衛シーンのステージ5だ。短い間隔で並んで落ちてくる核弾頭を破壊するコツは、誘爆を効率よく狙うコト。

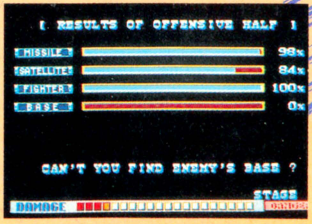


→通常の核弾頭"NM-02"より強力な多弾頭弾"NRV-06"が襲ってきた。分裂する前に破壊するべし。

無残GAME OVER



→プレイヤーシップが3機破壊されるか、左写真のように防衛シーンで一定数以上の核弾頭の攻撃を受けるとゲームオーバーとなる。継続プレイ可。



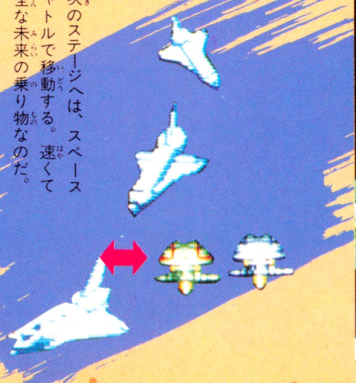
→各ステージが終了すると、プレイヤーの撃ち落とした敵兵器のパーセンテージが示される。もちろん全部破壊していれば、特別ボーナス点だ。

一発も撃ち逃すな！

←"ICBM-SSX-45"はICBMの両端が飛行中に切り離される。これに接触するとミスになるから分離する前に破壊してしまいたい。



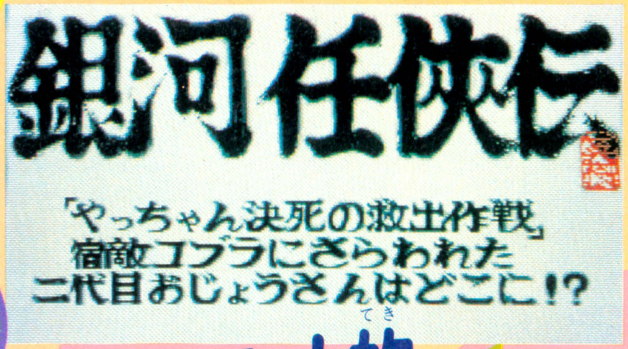
↓なにしろ敵となるミサイル群の数が多いため、プレイヤーは汗をかくほど忙しい。全体的にミサイル群の移動はそう速くないけど事態が切迫してるのでスピード感を感じる。



→次のステージへは、スペースシャトルで移動する。速くて安全な未来の乗り物なのだ。

スピード感あふれる宇宙戦









提供
頭を科学する
JALECO®







ロリータアニメ的お笑いTV番組的ゲームで大さわぎ!!



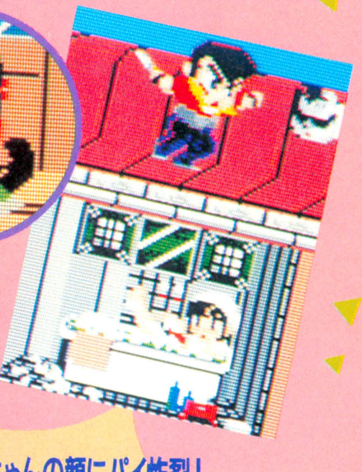






主人公が"愉快なヤクザ"という設定なだけでも、十分フツーのビデオゲームから逸脱しているとゆーのに、懐かしの名作ＴＶ番組のキャラクターやどこかで見たコトのあるヘンなヤツらが、次から次へと出てきて暴れ回る『銀河任侠伝』をどう説明したらいいのだろう。困ってしまう。思い出のＴＶ番組をめいっぱい詰め込んだゲームの小箱、やっぱりオムニバスってゆーんだろうな。だけどオムニバスといっても、ゲームのルールはとても単純なモノだ。悪党にさらわれた女の子を助けようと、ふるい立つひとりのヤクザ。彼の波乱に富んだ道中がまるでマンガみたいに展開するんだ。笑えるゾ。







▲"8時だよ全員集合"を毎週みていたキミならグッとくるハズ。

●ワンポイントレッスン●

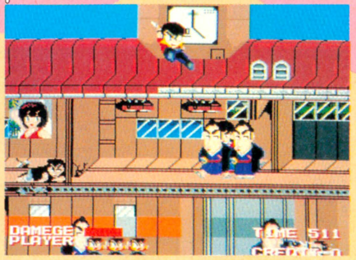
このゲームで長くプレイを楽しむためには、途中途中で出現する中ボスのキャラクターとうまく戦えるようにするコトだ。ここでは、初めのステージで登場するボスとの戦い方を教えよう。まず"ブタ"。しゃがんで足元を攻撃すればすぐ倒せるぞ。そして後半のエリアにいる"スケバン刑事"。彼女には１回ぐらいヨーヨー攻撃を食らう覚悟でジャンプしてフトコロに入り、しゃがんで攻撃するんだ！

ヤッちゃんの顔にパイ炸裂!



▲ゲームが始まってすぐ！　女のコが走ってきてパイをぶつけてくるゾ。まあ安心したまえ、余興余興。ダメージは受けないよ！

一刻館に主水出現



▲『めぞん一刻』の登場キャラクターがいるのに気が付いたかな。そこにはなぜか主水が集団で出てくる。なんて脳天気な設定なんだ。

アダムスキー



▲FBIによって捕らえられた宇宙人の背丈は約1メートル。捕らえて数時間後に死亡したがその体は未だ保存されているらしい(写真上部)。

ジャイアントロボかな!?



▲『銀河任侠伝』はＴＶ番組レトロスペクティヴ(回顧展)だ。20代青年の永遠のロボットヒーロー『ジャイアントロボ』が強敵で登場だ！

※画面は開発中のものです

最新ビデオゲーム情報

今週はこの3本!! 最近グラフィックが注目のデータイーストから『迷宮ハンターG』。タイトーからは、本格的シミュレーション『ミッドナイト ランディング』、そしてあの、『アルカノイド』の続編がついに登場したぞ。

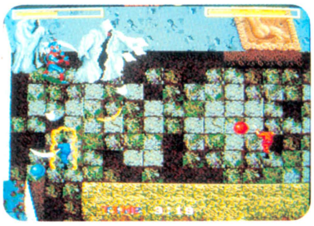
迷宮ハンターG

●データイースト



➡うっ。し、死ぬう。この薄情者があっ!!

さあ、期待のデータイーストの最新作が、この『迷宮ハンターG』だ！ 迫る怪物を退けて、ステージ最後のボスを倒し、鍵を手に入れればクリアーだ。パワーアップアイテムも豊富で、2人同時プレイも可能。ふたりの攻撃ビームを合わせれば、破壊力がさらにアップするぞ。この合体ビームさえあれば、向かうところ敵なし!? そして、手に入れた鍵で扉を開けると、再び終わりのない戦いが始まる……。


⬅アイテム〝水晶〟でバリアーを装備。行くぞこの野郎!!


⬅こいつを倒して鍵をとればステージクリアーだ。おし。

2人プレイで、超過激な突撃!!

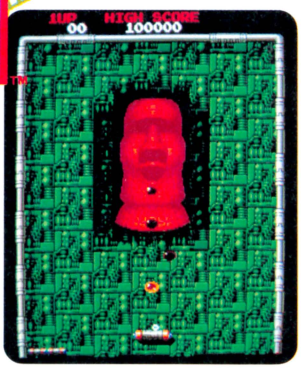
REVENGE OF DOH ARKANOID

アルカノイド・リベンジオブドー

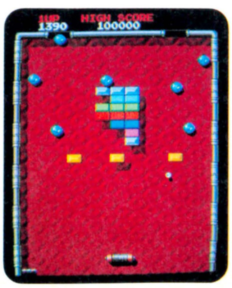
●タイトー

本当にこんな事がアルカノイド

レトロゲームのはしりになった、『アルカノイド』。その第2弾がついに登場したぞ!! 前作に比べ、ブロックのバリエーションが大幅に増加。ブロックのかわりにノーミソみたいなのが宙に浮いていたりして……んー、気色いい!? パワーアップアイテムも一挙に12コ。全体にショーアップされた感じなんだけど、基本ルールは前作とほぼ同じ。またじっくり腰を落ちつけ〝ブロック崩し〟を楽しめるぞ。



⬆出たー モアイだ！ 違う、復活したDOHだ！ あいかわらずの大顔面。



⬅俺の球を受けてみろ! オラオラ!!



⬅おおっ、アイテムだ。絶対取れ!!

MIDNIGHT LANDING

ミッドナイト ランディング

●タイトー

1コインでチーフパーサー



➡飛行軌跡を計算し、トータルポイントが表示されるのだ。

コックピットタイプのゲームに飽きたキミに、本格的フライトシミュレーションを紹介！ 操縦桿とスロットルレバーで機体を操り、理想的離着陸を競うのがゲームの目的。空港は実在するもので、ラウンドの進行にあわせ8つの空を体験することができるぞ。パソコンなどでは割と知られているけど、ここまで本格的なのは初めてだ。可動きょう体と細かな飛行条件がフライトを一層盛り上げてくれる。静かな緊張感とスリルが楽しめるこのゲーム、高所恐怖症の人でも安心だね！


⬅滑走路の照明を追って着陸態勢に入れ。了解。

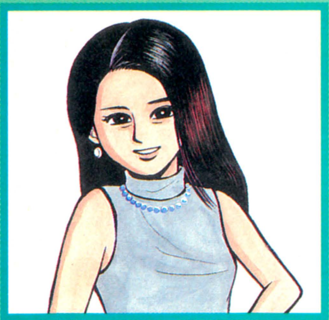


⬅危険回避ボタンで再度の挑戦。もう失敗すんなよ。

新人ライター大募集

〝ビデオゲーム通信〟では、ヤル気のある新人ライターを募集しています。希望者は、履歴書と好きなビデオゲームに関する原稿（200字詰め原稿用紙3枚）を同封し、下記あて先まで必ず郵便でお送りください。ただし、18歳以上東京近郊在住者に限ります。

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル（株）アスキー
ファミ通編集部 ビデ通新人募集係



セガマークIII通信

はじめまして、なつみです。水野店長が、半月ほどアメリカへ出張することになったので、これから2回ほど、ピンチヒッターとして、なつみがお相手することになりました。よろしくね。さて、今回の出し物は『アウトラン』。そう、アーケード版で大人気を博した、あの『アウトラン』が、見事に移植されたのです。なつみもこのゲーム大好きだから、もう感激してるの。



フェラーリ・テスタロッサは永遠のステイタス・シンボルね!

●カートリッジ　5500円

ビデオゲームを髣髴させるのよ

この指の動きがニクイのよね!!







⬆ドライブを始める前に、BGMを選曲。レバーを左右に動かすと、画面も動くんだけど、このときの細かい指の動きが、何ともいえないの。

ゲームセンターで、初めて『アウトラン』を見たとき、まず、あのユラユラ動くコックピットは何だろうなって思ったのね。これまでにも、いろんなドライブゲームがあったけど、あんなふうに動くのなんて、なかったじゃない。

それで、近寄ってみたのね。そうしたら、コックピットの中で、男の人が真剣になって運転してるわけ。ヘェーと思って画面を見たら、すっごくきれいなのでびっくり！　背景まで細かく描かれていて、色がきれいで動きもリアルで。

で、次にびっくりしたのがBGM!!　なんてオシャレなのかしらって思っちゃった。もう、これを聞きながらドライブしたら、ホント最高だろうなぁって気分になるのよね。

そのうち、すっごくやってみたくなったんだけど、ちょっとためらったわけ。だって、あのコックピットに座るのが、なんか恥ずかしくて。あの頃、誰かが『アウトラン』をやってると、必ず数人見物人がいたでしょ。上手な人になると、もう人垣ができちゃったりして。そこへ、なつみみたいなヘタな、それも女の子が入り込んでやるなんて、ちょっと勇気がいるわよォ。

スタート!



⬅フェラーリ・テスタロッサかあ。隣の金髪ギャルに私もなりたい!!

コースも思いのまま



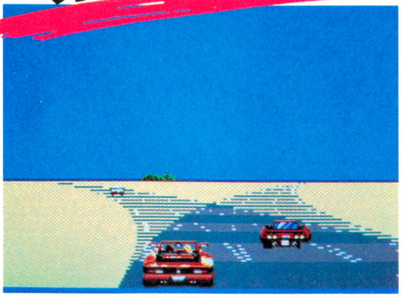
⬅コースもアーケード版と同じだから、迷わず自分の好きな道をどうぞ。

だから、そのときはあきらめたんだけど、やっぱりやってみたくてしょーがなくて、次の日お友達何人かに付きそってもらって、それでようやくやることができたの。うれしかったなあ。

あ、いけないいけない。長々とアーケード版のときの思い出を語ってしまった。でね、やっぱりあそこまで完成された『アウトラン』を、騒音のゲームセンターの中で、人に見られながらやるよりも、爽やかなBGMを高らかに響かせながら、ひとり心ゆくまでやってみたいっていう人がいると思うのよね。なつみを筆頭として。そこで、この移植版と相成ったわけなのです！

フゥ、本題に入れたわ。それで、移植板の出来具合はどうかというと、これがスゴイのね。よくぞここまで、というくらい。アーケード版に比べて容量が小さいとはいえ、ＴＶゲームとしては破格の２Ｍも使ってるから、BGMもそのまま、コースもまったく同じ、アップダウンロードもそのまま、というふうに、見事に移植されているのです。ただ、ちょっと背景がさびしいかな。という気もするけど、それは仕方のないことと、十分納得できちゃうわけ。

分かれ道



☗さっきは左に曲がったから次は右、というように両方行ってみるべき。でもなつみはクセでいつも左。

　あとは操作方法ね。アーケード版に慣れちゃってる人は、最初はとまどっちゃうかもしれないな。カーブのとき、ブレーキを踏もうとして、とっさに右足に力入っちゃったりしてね。でも、それならまだいいけど、逆にジョイスティックに慣れすぎちゃって、実際に車を運転したときに、ブレーキ踏むつもりが、指をピコピコ……なんてことにならないようにね。

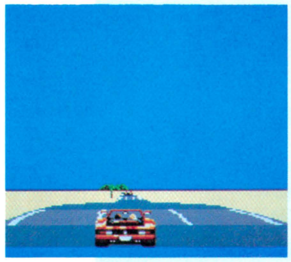
　というわけで、大好きな『アウトラン』がいつでもできると大喜びのなつみでした。

すごくオシャレなゲームなのよ!!

このアップダウンが、画期的だと思うわ!



☗なんだ坂こんな坂、と現在上り坂進行中。ここは当然ローギアに落として。



☗このへんで、そろそろハイギアに。こういう操作がまた楽しかったりして。



☗他の車も見当たらないし、よぉし、最高速度でカッ飛んじゃいましょ!

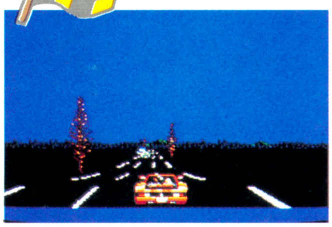
果てしなく続くブルースカイです!





☗オープンカーだし、雨や雪に降られちゃうと困りもの。だからというわけじゃないんでしょうけど、いつでもどこでも、ほんとにいいお天気なのよね。もう抜けるような青空で、絶好のドライブ日和なのです。

そして真夜中のドライブ!! 素敵!!

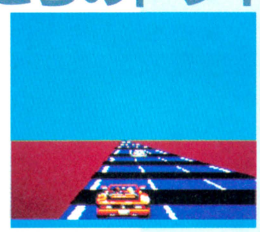




☗真夜中のフリーウェイ。これがまたいいのよね。街路樹にからめたライトや道路が光って、夜のふんいきを、うまーく演出してるの。だけど、昼も夜もずーっと走り続けて大丈夫なのかなあ、とふと考えちゃった。

夢ごこちのトワイライトゾーンね!







☗なつみのいちばん好きなシーンなの。夕方から夜に変わるときもいいけど、やっぱりこの夜明けの瞬間のほうが絶対いい!

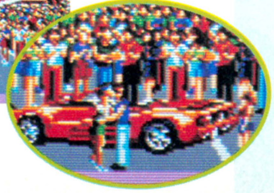
あっ、アブナーイ!!



☗ハンドルをきりそこなって、障害物に衝突すると、クラッシュ!! ほんとは、あーあなんだけど、あまりにリアルなので思わず連写!

そしてゴール!!





美女からのキス!

☗車から降りると、美女が出てきて勝利のキスを。

☗ステージ5も無事クリアーすると、大観衆に迎えられてゴール。これはレイクサイド。



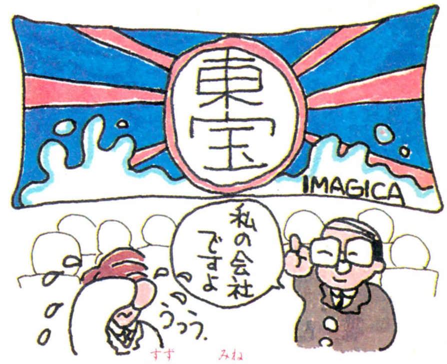


ランプをこすると

☗そしてランプをこするとアラ不思議。中からイロッぽい女の人達が登場。

☗ストーンヒルでゴールすると、アラジンさんが出てきて、魔法のランプを手渡してくれるの。

かいはつMSX野郎2





●東宝　6月27日発売　6800円

〈映画のストーリー〉

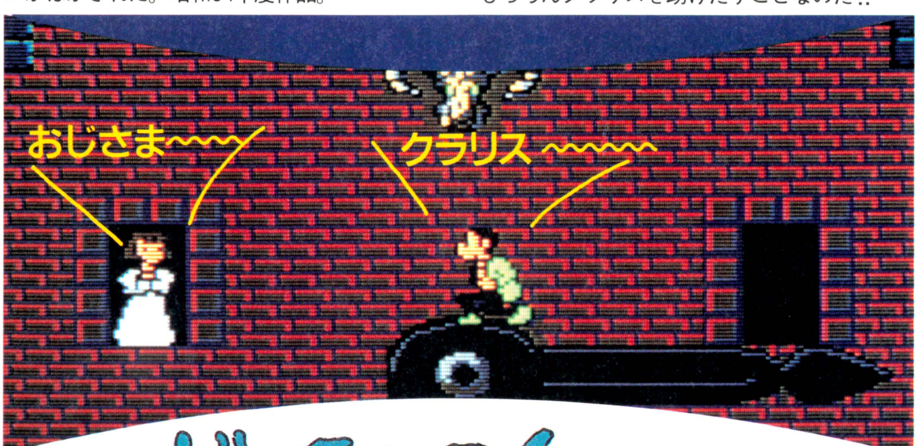
ヨーロッパの古城"カリオストロ城"は400年もの間、大公家と伯爵家とが骨肉の争いを続けていた。しかし10年前の大火事でカリオストロ伯爵が絶対的権力をもって君臨し、大公家の最後に残されたクラリス姫を妻にしようと狙っている。はたしてその真意は……白い山羊の紋章と黒い山羊の紋章をめぐるその謎は……事態は複雑に展開する。やがて、400年もの間かくされ、世界を震駭させた巨大なニセ札製造組織のベールがはがされた。昭和54年度作品。

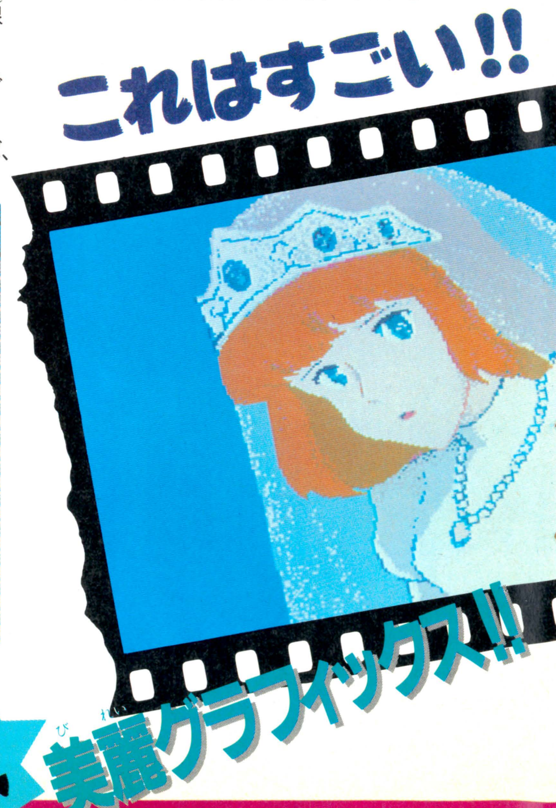
〈ゲームのストーリー〉

アクションゲームを数こなしてきた人ならば、このゲームのルールはとてもよく理解できるだろう。プレイヤーのルパンを操作して（ジャンプ、攻撃など）、各種アイテムを手に入れ先へ進むのだ。ただし面クリアーのためには、金と銀の指輪を必ず手に入れなくてはならないのだ。手に入れた指輪を出口にはめると、クリアーできるわけ。プレイヤーはライフがなくなると、ストックが1つへってしまう。目的はといえば、もちろんクラリスを助けだすことなのだ!!

鈴峰 version2.0

第1回が始まったばかりだというのに、3回も休んでしまって申しわけない。終わってしまったと思った人もいるかもしれないね。なぜ3回も休んでしまったかというと、実は、朝から晩までずっとテレビを見ていたからなのです。朝は5時30分のウッドペッカーから、夜は夜の時代劇や映画など。平均睡眠時間2時間半という生活をしていたわけです。おかげで、いろいろ面白いコマーシャルを見ることができました。"あしたば健康茶"や、原ヘルス工業の"バブルスター"、"バスっとバスカビ"。中でも良かったのはIMAGICAのCFでした。









一刻も早く クラリスを救いだすのだ!!

私、クラリスと申します。今、伯爵の隠謀で、高い塔のてっぺんに閉じ込められているのです。お願いです、うちの犬のカールも応援してはりまっから、なんとか助けに来ておくれやす。たのんますわ、ほな。

STAGE 1 城外



実は1階にいる警官のすっているタバコは、ハイライトなのだ。それを知っているのは鈴峰だけだ。

STAGE 2 城内



石像の前で剣を振ると、クルリとこちらを向くが、あれにはきっと秘密があるはずだ。いや、絶対にあるのだ。

STAGE 3 地下迷路



水に流されているとなんだか、自分が冷しそうめんになったような気分になりますな。いやぁ風流風流。

STAGE 4 ニセ札工場



なんとまぁビックリすることに、カリオストロ伯爵はニセ札を造っていたのだ。早く110番だっ！

STAGE 5 礼拝堂



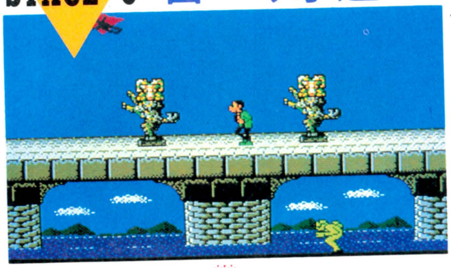
ここであのクラリス姫と伯爵の結婚式が行なわれる予定なのだ。ああ、なんてこと！ ゆるせない……。

石川五右衛門登場っ!!



おお、こんなところに五右衛門がっ!! ここでもらえる斬鉄剣は絶対に折れないから夜も安心だ!!

STAGE 6 ローマ水道



城内に水をひいている、この長いローマ水道をつき進んでいけ!! ハンググライダーには要注意。

STAGE 7 時計台



ついに伯爵との対決だっ!! 映画のような歯車攻撃はないけど、なかなか、それっぽいのだっ!!

カリオストロ伯爵を倒せっ!!





これが、このゲームのヒロイン、クラリスである。どうやら映画からの画像取り込みらしい。この素晴らしい映像が、MSX2とカートリッジだけあれば、お茶の間で楽しめるのだ。なお、右の緑のは、ルパンの肩。

本日の鈴峰

感動しました、『ルパン三世カリオストロの城』。映画のストーリーを無理なくもりこんで、MSX2のグラフィックともよくマッチしていて。いわゆるアイテムを取ってボスを倒してお姫さまを助けるというゲームなんだけど、そこにルパン三世とクラリスというキャラクターを持ちこんで遊び手をひきつける。ゲームバランスのいい、お買い得のソフトであります。

そこでこの『カリオストロの城』を3名にプレゼントしちゃいましょう。欲しい人は小山典子(OL21歳)の想像図を描いて送ってね。『ファミコン通信かいわれM野郎』係まで。しめきりは7月3日必着。

そしてHAPPY END♥



新着ゲーム通信

今年の夏は話題の新作でいっぱいなのだっ!!『ウルティマ』最新情報、『クレオパトラの魔宝』『ハイウェイスター』、『カラオケスタジオ』、その他、ウワサのゲーム続々登場だぜっ!!

聖闘士星矢

本物そのままのシミュレーションゲーム!!

7月下旬発売

バンダイ　5500円

自分の大好きなコミックのヒーローを思いどおり動かせるって快感なんだよね。それがあの超人気マンガ『聖闘士星矢』のスーパーヒーロー、セイヤだったらなおさらだよな!!

今度のバンダイさんの新作は、そんなキャラクター大好き人間にぴったりのシミュレーション＆ロールプレイングゲーム。ゲームのなかのセイヤはキミ自身。コミックそのままの大迫力バトルをまるごと体験できるのだ。

ゲーム内容は大きく2つの型に分けられる。ひとつは、マップ画面の上でセイヤがアイテムや情報を集めたり、敵を倒したりして成長していく、ロールプレイングタイプ。もうひとつは、成長した段階ごとに、ブロンズ、シルバー、ゴールドなどの敵クロスと1対1で戦略バトルを行なうシミュレーションタイプ。

ロールプレイングの場面でセイヤを育てて彼の小宇宙を成長させる。そうやってたくわえたパワーを、〝動き〟〝防御〟〝攻撃〟〝精神力〟などの要素にふりわけて、自分だけのオリジナルのセイヤをつくる。で、そのキャラクターを使って敵クロスとのシミュレーションバトルに挑戦するわけだ。

ストーリー設定は原作コミックとほぼ同じ。ブロンズクロスから教皇まで、敵クロスを順番に倒していくのだ。セイヤ自身がゴールドクロスになる日まで、戦いは終わらない!!

ドラゴン紫龍！　キグナス氷河！

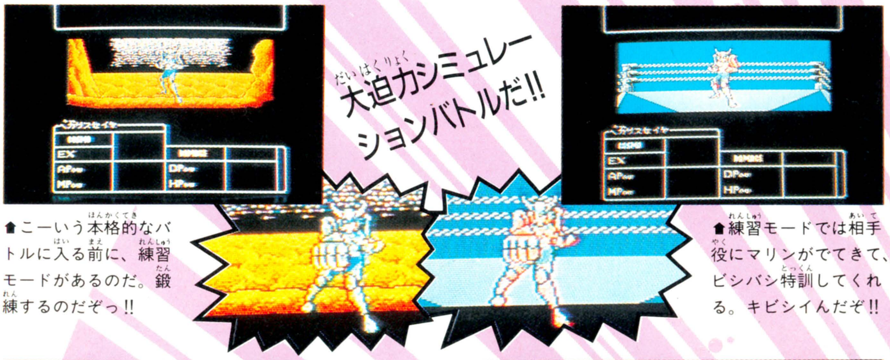


⬅遊び方は2通り。プレイモードと、VSモード。どちらもハクリョクだよ。



⬅キャラクターはコミックそのまま。かなりかっこいいんだよね――っ!!

きみは小宇宙を感じるか!?



⬆こーいう本格的なバトルに入る前に、練習モードがあるのだ。鍛錬するのだぞっ!!

⬆練習モードでは相手役にマリンがでてきて、ビシバシ特訓してくれる。キビシイんだぞ!!



Aボタンでジャンプ、Bボタンでアタック、✚ボタンで左右前後に動き回れる。かなり自由に動けるぞ。



⬆マリンの特訓のあとはカシスと勝負。負けるとまたマリンのところへ戻される。勝てば先に進めるぜ。

クレオパトラの魔宝

アドベンチャー気分のロールプレイング

7月下旬

DOG　価格未定(ディスクカード)

アドベンチャーロールプレイングゲームっていったいどういうゲームのことをいうのか。この『クレオパトラの魔宝』に関していえば、ロールプレイングゲームを基盤にして、アドベンチャーゲームのコマンド選択方式を取り入れた、〝謎解き成長ゲーム〟、という感じだろうなあ。

なんかめんどくさく聞こえるかもしれないけど、これがフタを開けてみると、かなり遊びやすいしかけなんだぞっ!!

主人公、つまりアナタは考古学者の息子という設定。ファラオの呪いによって悪霊たちにつれ去られた父親を追って冒険の旅に出る。手がかりになるものは、謎のメッセージが刻まれた1枚の石版のみ。

主人公はまずアレクサンドリアの街で支度を整える。敵と戦って、お金をかせぎ武器や防具を買っていく。情報も聞きださなきゃならない。このあたりはすべて、ウィンドウ表示されるコマンドを選んでテキパキと進行。

ある程度情報を手に入れると、それによってコマンドが変わり、次の場所へと進んで行けるし、一度行った場所には何度でもすぐに〝ジャンプ〟コマンドで飛んでいけるようになっている。簡単なコマンド選び、きれいなグラフィック、かわいいキャラクターなど、初めての人でも安心して遊べるゲームだぜっ!

アレクサンドリアの街からSTART!!



⬆スタート地点、街の入口。敵もいるし、味方もいる。心がまえはヨイかなっ!!





⬆敵はアニメーションする。この人の場合は剣に注目。ビュンとくるぞ。

スフィンクスへ!



➡ジャーン!! このリアルなスフィンクスを見よっ!! 迫力!!

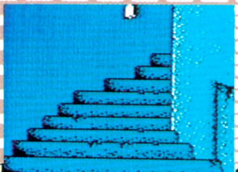
先だつものはお金と経験値!

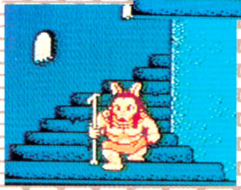




⬆中国系エジプト人かな。肩にいるオサルがかわいいね。でも強いのだ。

砂の塔の中







➡ここは砂の塔の内部。らせん階段には敵がいっぱい。扉を開けるとなかは美しい壁画の部屋だったりする。

いよいよ本番の始まり!!



➡ここに砂の塔の入口があるらしいんだけど今は見えないね。どこにあるんだろ~かっ!?

困ったらこちらへ!!

宿屋さん



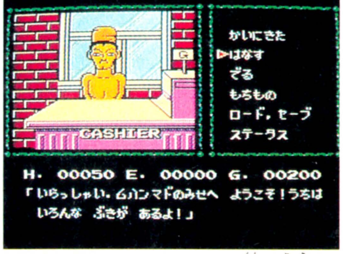
⬆おばさんの名前はアマーダ。宿屋さんに1泊すればHPを満タンまで回復してくれる。

道具屋さん



⬆アラジン爺さん。情報もくれる。入荷してる品物は、そのときによって変わるのだ。

武器屋さん



⬆ナイフ・マニアのムハマンド君。武器や防具をここでそろえてから出発しようっ!!

おみやげ屋さん



⬆美人のクレオパトラ姉さん。戦闘には直接関係ないアイテムを売ってる。でも重要。

　※画面は開発中のものです

モンティのドキドキ大脱走

真犯人のモンタージュ写真を集めるのだ

7月中旬発売

ジャレコ　価格未定

ジャレコさんの新作『モンティのドキドキ大脱走』は、とってもポップなアクションゲーム。上下左右にスクロールする画面、広くて複雑なマップ、おまけに敵もいっぱい、トラップもいっぱい、アイテムもいーっぱいっ!! なかみがギッチリつまってて、今にもあふれだしそうなゲームなのだ。

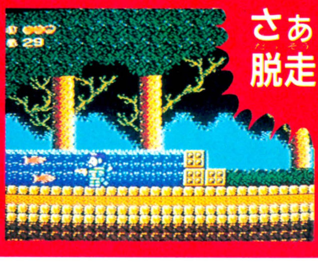
ゲームの主人公は、無実の罪で投獄されちゃったモンティ君。ドキドキ大脱走っていうくらいだから、もちろん脱走するんだけど、しっぽをまいて逃げるなんて男がすたる。どーせ脱走するんなら、ついでに真犯人をつかまえちゃえっとゆーわけで、インクリード廃虚の中にバラまかれた真犯人の写真を探しだすことにしたわけだ!!

インクリード廃虚の中は、無気味な敵や、しかけのある床、ピラニアのいる池なんかの、こわーいワナがいっぱい。それが4ステージも続いていくんだからもう大変。

各ステージに5枚ずつ、真犯人の写っている証拠写真が隠されている。少なくともそのうち3枚は見つけないと、ステージクリアーができないのだ。しかも通るのに鍵の必要なチェックポイントもある。

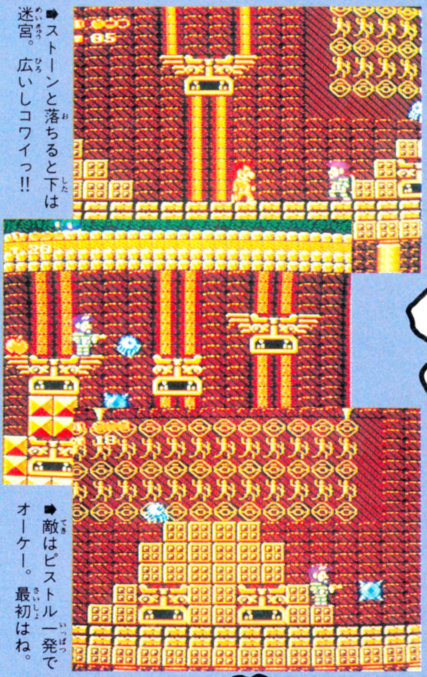
ゲームの操作は単純だけど、なかみはかなり手強い『モンティのドキドキ大脱走』、きみもドキドキしてみる!?

さあ脱走だ!



➡スタート地点から10歩ぐらい進んだとこだぜ。逃げろ逃げろ。

ステージ1は迷宮の中

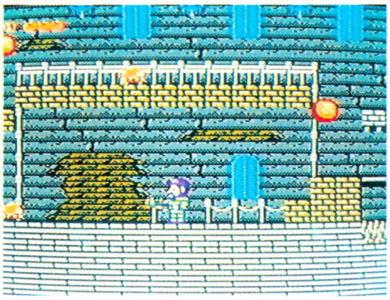


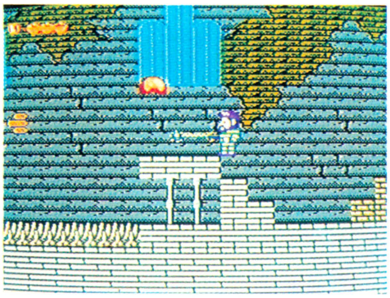
➡ストーンと落ちると下は迷宮。広いしコワイッ!!

➡敵はピストル一発でオーケー。最初はね。

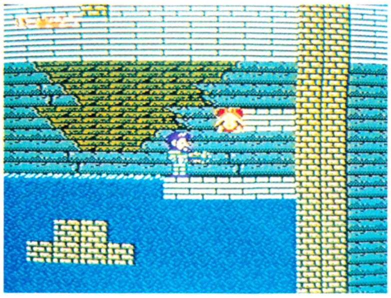
⬅モンティ君は空中回転ジャンプでキュルキュルと移動する。高い所だって飛びつける。空だって飛べる。超人!!

ちょっと飛んでステージ3



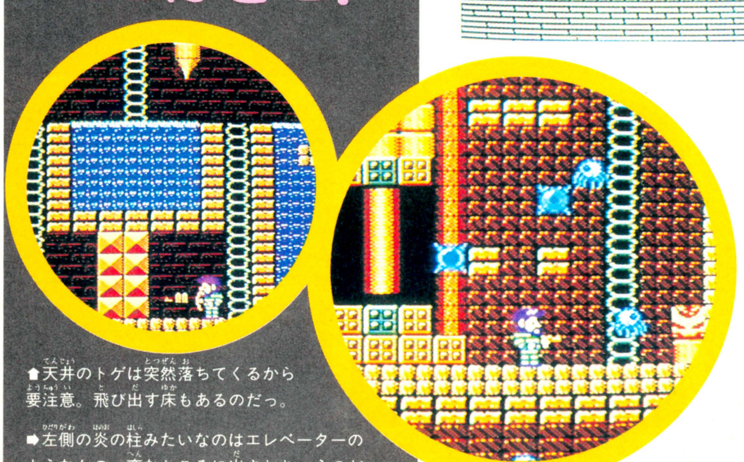


⬅ゲームを始める前に、用意されてるものの中から武器を選ぶ。役に立つのをしっかり選ばないと、あとで泣くぞ。



⬅りんごが出たらソク取る。これはある決まった場所に行けば出てくるぞ。ライフを回復してくれちゃうのだっ!!

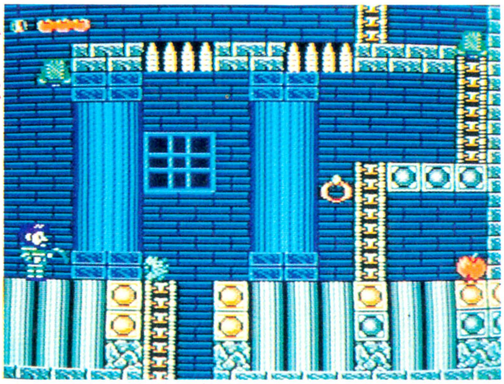
ここはどこ?



⬆天井のトゲは突然落ちてくるから要注意。飛び出す床もあるのだっ。

➡左側の炎の柱みたいなのはエレベーターのようなもの。変なところに出されちゃうのだ。

未来都市みたいなステージもあるっ



⬆ここはステージ4、宮殿の中。4つのステージプラス、ボーナスステージもある。何をしたらそこに行けるのかは自分で探そう。

ハイウェイスター

超キレイなドライブゲームの登場だぜ!!

8月上旬発売

スクウェア　価格未定

ドライブゲーム、といったらビデオゲームの『アウトラン』がパッと頭に浮かんでくるけど、ファミコンであいう感じのゲームができたらいいのになあ、と思ってる人も少なくないんじゃないかな。

DOGの新作『ハイウェイスター』は、そんなドライブゲームファンの願いをかなえてくれるソフトになりそうだ。スピード感、背景、道の起伏なんかがいままでにない新しさ。

ゲームはまず、自分の好きな車を選ぶところから始まる。フェラーリかFIマシン。とはいってもゲーム内容に変化はなくて、ただ敵キャラ（車だけど）のルックスが変わるだけ。自分で操作してて気持のイイ方を選べばヨイ。

車を選ぶと、最初のコースが画面に表示される。それをじーっくり研究したら、いよいよスタートだっ!!

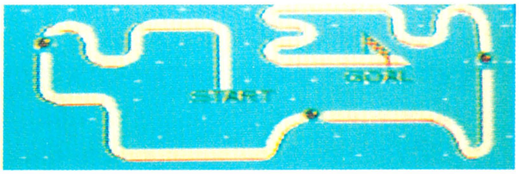
第１コースは海岸線。はるか前方に水平線が見える。海に向かって走っていくあいだに、まわりの景色が昼から夕暮れ、夜明けへと変わっていく。最初っからかなりカーブや起伏の激しい道が続くのだ。

コースは８種類。夜景の美しいフリーウェイ、壮大なグランドキャニオン、アテネの遺跡、雪の山岳道路など、かなり変化に富んだステージ構成。ファミコンで世界一周ドライブの旅に出てしまうとゆー感じなのだっ。



⬆まずは車を選ぶ。操作方法は、Aボタンアクセル、Bボタンブレーキ、✚ボタン上でターボ、下でBGM選曲!!

海岸線



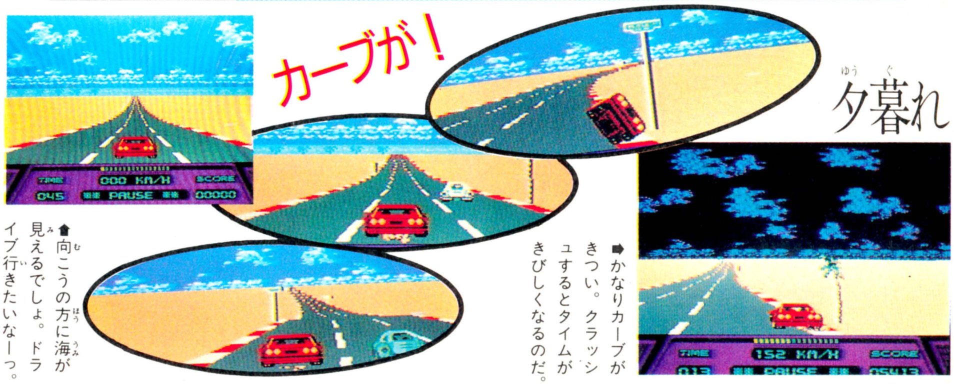
コースは全部で8つ!!



サンフランシスコ

第1ステージ　海岸線

画面左下の数字は残りタイム、まん中のはタコメーター、スピードメーター、走行距離（上から順に）、右のはスコア。残りタイムはフラッグを通過すると増える。



⬆向こうの方に海が見えるでしょ。ドライブ行きたいなーっ。

夕暮れ

➡かなりカーブがきつい。クラッシュするとタイムがきびしくなるのだ。

第2ステージ　サンフランシスコフリーウェイ

BGMは３曲の中から選べる。もちろんBGMなしでもいいんだけど。クラッシュするとなぜか✚ボタンの下を押してしまうらしくて音楽が変わっちゃうんだよな。



⬆ほーら、キレイでしょ。道の起伏が激しいので、キレイな夜景が全然見えなくなっちゃうこともあるんだよね。



⬆ガッツーン!!　わざとコケたの、わざと!!　なんて言っちゃダメよっ!!



⬆ゴールにくるまでのチェッカーフラッグは２ヵ所ある。とにかくターボでつっ走るのだぁーっ!!

　※画面は開発中のものです

ウルティマ

元祖RPG『ウルティマ』情報、第2弾だぞ

8月下旬発売

ポニー　価格未定

期待の『ウルティマ』情報第2弾だよっ。ファミコン版『ウルティマ』は、パソコン版の『ウルティマIII』をベースにつくられてるって話は、もうみんな知ってるよね。

パソコン版では、ゲームスタートするとき11種類のキャラクターから、4種類自分の好きなキャラクターを選んで育てていくっていう方法をとってたんだけど、これがファミコン版でも選べることになったのだっ!!

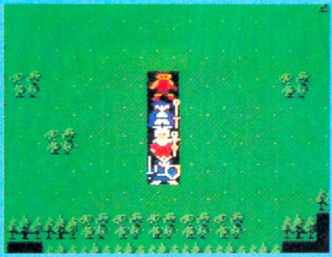
ファミコン版で登場するのは、戦士、シスター、魔術師、盗賊、騎士、山賊、詩人、魔女、僧侶、化学者、レンジャーの11種類。それぞれ他の人にはない特徴があって、どのキャラクターが最強だ、とは言いきれない。

また、戦士ひとつとっても3人から4人ぐらい用意されていて、それぞれ少しずつ攻撃力や防御力の成長のしかたに差があるらしい。どの職業の、誰を選ぶかでゲーム進行が大きく変化してくるわけだっ!!

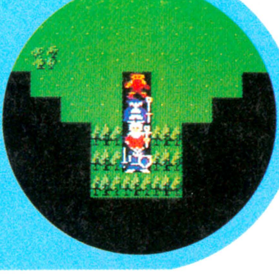
な、なんか大変そうだなァと思ってしまったアナタ、あわてない、あわてない。そういうめんどくさがり屋さんのために、4人組パーティーがあらかじめ設定されてる簡単モードも入る予定なのだっ。

ますます内容が濃くなってきたファミコン版『ウルティマ』、今年の夏1番の期待のゲームになりそうだぜっ!!

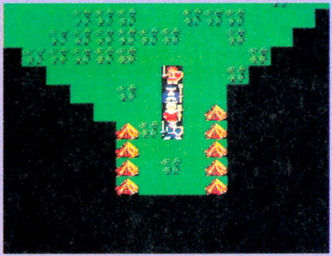
これがブラックアウトだ!!



➡『ウルティマ』にはこういうブラックアウトの画面が出るのだ。



➡カベで仕切られてるところってふつうその先は見えないよね。それがブラックアウトの画面だ。



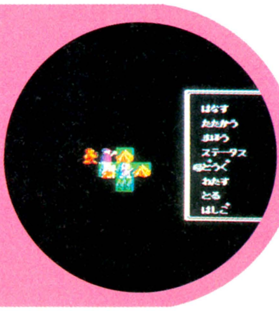
➡これもブラックアウト。進んでいくと、まっくらなんだよね。



➡だからカベでかこまれてる所に入るとこうなる。まわりが見えなくなっちゃうのであるっ。

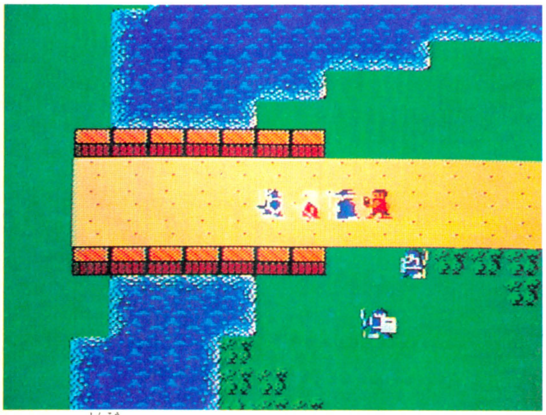


➡ま、カベがあれば見えないのは当然。でも大変そうだなぁ。

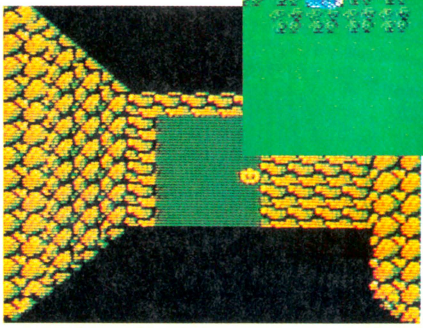


➡場所によってはこんなとこもあるぞ。マッピングするのが大変そう。でも楽しいだろうな。

冒険の旅は続く!!

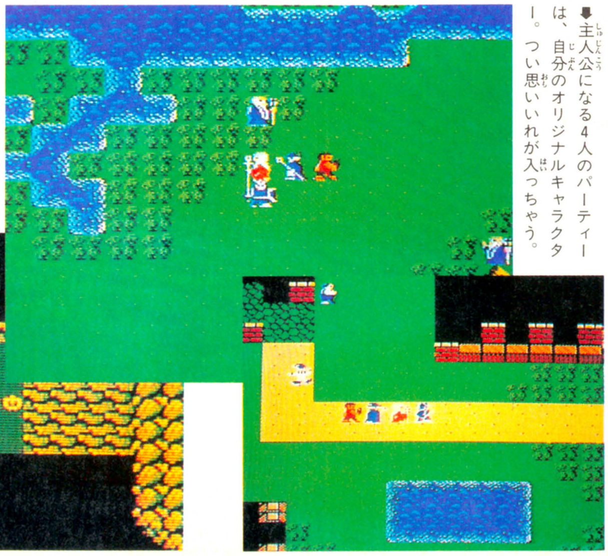


⬆ゲームの進行は、マルチウィンドウでとってもスムーズ。いろいろと出てくるコマンドを選んでいけば自然に進んでいかれるのだ。



➡いろんなところに城や町、洞くつがある。敵もいっぱい出てくるので要注意なのだ。とくに洞くつの敵は強いっ!!

⬇3D画面のダンジョンはとっても迷いやすい。この3D感覚になれておかないと、あっというまに迷子になる。



⬇主人公になる4人のパーティーは、自分のオリジナルキャラクター。つい思いいれが入っちゃう。

※画面は開発中のものです

魔城伝説II 大魔司教ガリウス

ポポロンとアフロディテの大冒険だぞ!

8月上旬発売

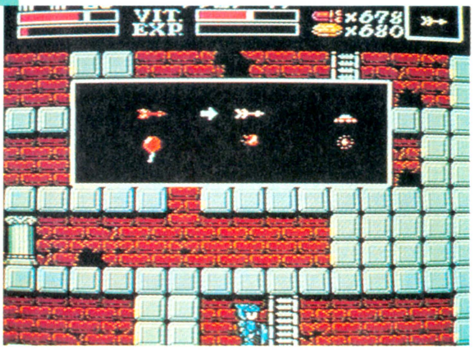
コナミ　価格未定

MSX版で大ヒットしたアクションゲーム、『魔城伝説II』が、ファミコンゲームになって登場だっ。出てくるキャラクターはMSX版と同じポポロン君とアフロディテちゃん。大魔司教ガリウスにさらわれてしまった、2人の赤ちゃんを取り戻すため魔城へ挑戦する。

このゲームの大きな特徴は、主人公が2人いること。ポポロン君じゃないと壊せない岩や、アフロディテちゃんじゃないと泳げない池なんかを、2人で協力しあって進んでいく。

敵と戦うことによってHPをかせぐと、ライフの最大値が増えるところや、2人の主人公を交代させて有効に使っていくところなんかはMSX版と同じ。

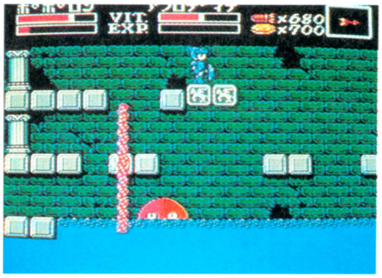
基本ステージの魔城から、森や火山地帯、墓や水、遺跡なんかのワールドにぬけることもできて、かなり変化のあるステージ構成になりそうだ。期待して発売を待てっ!!



➡Aボタンジャンプ、Bボタン攻撃。✚ボタンで上下左右移動。剣以外の武器を使うときは✚ボタンとAかBボタンでオーケー。簡単そうでしょ。

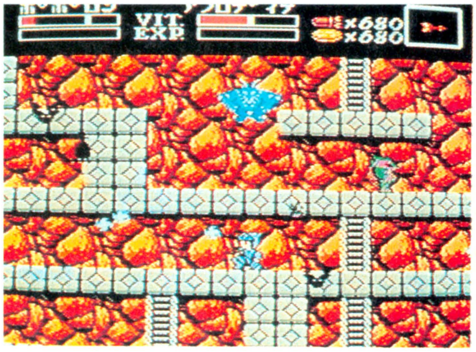


⬆アイテムしだいでゲーム進行が変わるぞ。



➡持ってないと敵を倒せないアイテムもあるのだ。頭を働かせようぜ。

⬅アイテムは全40種類もあるのだ。



※画面は開発中のものです

カラオケスタジオ(仮題)

今年はファミオケするのがナウイのだっ

7月下旬発売

バンダイ　7500円(予価)

ファミリートレーナーに続く、バンダイさんの異色ソフト『カラオケスタジオ(仮題)』の最新情報だぞっ。

タイトルからもわかるように、これはファミコンでカラオケしちゃおーという、今までにない発想のソフトなのだ。もちろんカラオケというからには専用マイク付だし、歌のムードを高めるアニメーションだって流れちゃう。選曲は最初は15曲。だけど別売で20曲ずつ入った専用カセットがどんどん発売されていく予定。これは先が楽しみだぜっ。

カラオケって、大人の人がお酒飲みながらっていうイメージ強かったけど、ファミコンで歌えるってことになると、これはお子さん達だって十分楽しめちゃうはず。しかもレッスン編、のど自慢編、スター誕生編、イントロ当てゲーム編の4種類も遊び方があるんだもん、熱中せずにはいられない、だろな。

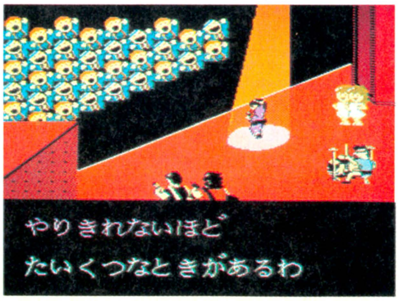


⬅のど自慢編では、なんと歌の上手下手で、キンコンカーンと鐘がなる。ヘタだと最後まで歌えないのかな?



⬅レッスン編では画面の下に歌詞がでてくるので、それに合わせて歌っていけばヨイのだ。簡単簡単!!

⬇スター誕生編では、予選、本選をくぐりぬけ、デビューにいたるまでを経験できる。キビシイよ。





⬆これがウワサの専用マイクです。にぎりごこちが良さそーですねっ!!

⬇いわゆる、タイトル画面。どのモードを選んで遊ぶか決定するのだっ!!



※画面は開発中のものです

水戸黄門

音声合成で黄門様の声が聞けちゃうぜっ

8月上旬発売

サン電子　5300円

『水戸黄門』っていったら、日本全国津々浦々、知らない人はいないってくらいの超有名人。ある意味では日本のスーパーヒーローでもあるわけだけど、その黄門様がファミコンにまでも登場して「この紋どころが目に入らんか」しちゃうっていうあたり、サン電子さんはスゴイと感じてしまうよなっ。

で、かんじんのゲームは、あのテレビ番組を地でゆく、アクションアドベンチャーゲームになって登場だ。プレイヤーが直接動かせるのは、助さんか格さん。そのどちらかがメインになって、正体不明の極悪人の悪事をあばいてゆく。だけどもちろん八兵衛や弥七、お銀、又兵衛なんかも必要に応じて動かしてやれる。みんなで力を合わせて、頭を働かせて、敵をやっつけていくのだ。

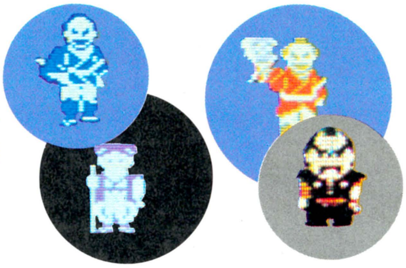
黄門様はやっぱり最後に出てきて、ワッハッハッと笑うらしい(?)ので乞うご期待だ。



日本は広いなぁ

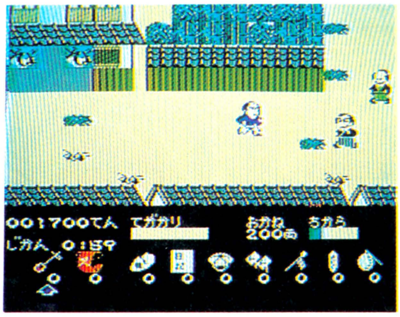
⬆行かなきゃいけない場所がいっぱい!! 今のうちから足をきたえておかなきゃね、なんて。

登場人物たち





⬅場面に応じて登場するキャラを選べるのがウレシイのであった……。



⬅アイテムもゾロゾロ出てくる。敵もゾロゾロ出てくる。ああ、コワイ。

※画面は開発中のものです

キョンシーズ2

キョンシーホラーをファミコンゲームで

7月上旬発売

タイトー　価格未定

香港にはキョンシーとコンシーという2種類のゾンビがいる。コンシーはあまり人に害を与えるタイプではないのだけれど、キョンシーの方はかなりの悪者。

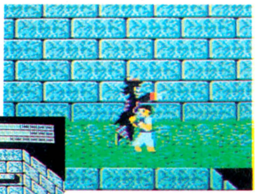
『キョンシーズ2』は、この悪者キョンシーが、封印を解かれて大アバレしちゃうという、ホラーアクションゲームなのだ。

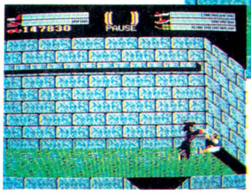
主人公はもちろんキミ。キョンシーにさらわれた3人の仲間を助け出し、キョンシーどもをまた封じこめるべく、旅に出るわけ。

主人公はあらかじめ用意されてる4人のキャラクターの中から4人を選び出して設定する。選ばれなかった残りの3人は、かわいそーなことに、キョンシーにさらわれちゃう仲間の役割りを演じることになるわけ。

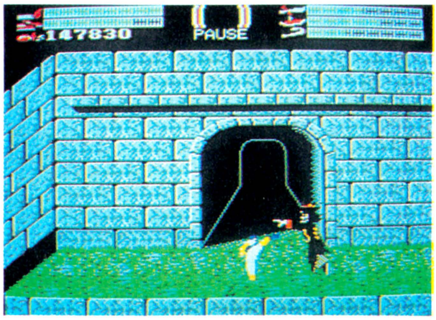
セーブができちゃう(便利!!)から途中からでも大丈夫。うるさいキョンシーどもを一匹残らず退治してしまおうっ!!

➡キョンシーは強い。殺したって死なない。だってゾンビだもんね。





➡封印は"閉"という字をさかさまにはりつければヨイらしい。



⬅キョンシーのボスは大悪霊。こいつを倒さなきゃ、どうしようもないのだっ。



⬅テンテンという美少女が、キミを助けてくれる。2人で力を合わせて、キョンシー軍団をやっつけるのだぜっ。



⬅早くしないと3人の魂がぬけがらになっちゃうぞ。いそげ、いそげっ!!

※画面は開発中のものです

フォトン

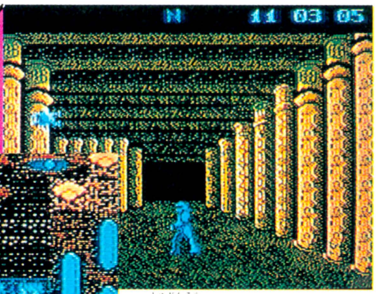
驚異のSFXアドベンチャーゲーム登場だっ!!

8月中旬発売

タカラ　5500円

超新作『フォトン』は、異色の3D迷路型アクションアドベンチャーゲーム。複雑に入り組んだ3D迷路の中をアイテムを取りながら、敵を倒していく。最初は自分が一体何をすればいいのかまったくわからない。が、ゲームを進行していくと、次にすべきことがだんだんあきらかになっていく。この未体験感覚が『フォトン』の魅力だぜ。

5つのエリアを制覇せよ!!





⬆主人公はフォトニアンというエネルギーによってつくられたバイオソルジャーなのである。

⬅ゲームの背景になるのは宇宙船ゾルディアス号の内部。アイテムがたくさん隠されている。

※画面は開発中のものです

横浜港連続殺人事件

神宮寺が、洋子さんが、熊野刑事が帰ってくる!!

9月発売予定

データイースト　価格未定

あの『新宿中央公園殺人事件』の、続編ができるぞっ!!

もっちろん登場人物は、あの渋い探偵さん、神宮寺三郎、有能な秘書の洋子さん、タフでワイルドな熊野刑事に決まってるぜっ!!

今度事件の舞台になるのは港ヨコハマ。外人墓地や中華街も出てくるんだろーな。ただいまも開発進行中の超ホットニュースなのだ。

探偵神宮寺三郎のエピソードIIは横浜で起きた、不気味な殺人事件なのだ。

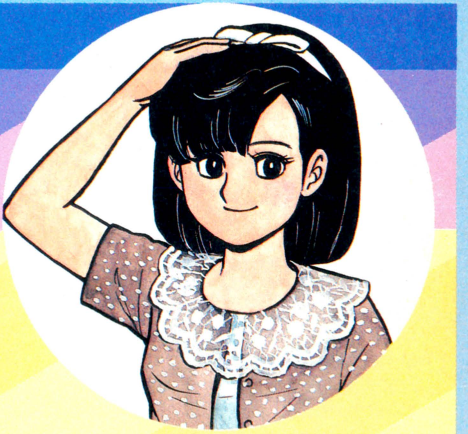


⬅やっぱり神宮寺氏はいいなぁ。データイーストさんに期待、だな。

※画面は『新宿中央公園殺人事件』のものです

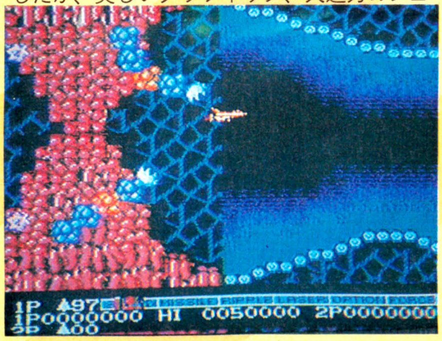
謎のゲーム

未確認情報



●こんにちは、万里子です。今回もホットな新作情報をたくさんお届けします。

●まずはコナミさんのニュースから。下の写真は、なんとあの『沙羅曼蛇』のファミコン版の画面なのです!! 6月18日から東京で行なわれた"おもちゃショー"に新作として出品されていましたが、美しいグラフィック、大迫力のシューティング感覚はビデオゲーム版そのまま。8月下旬にカートリッジで発売になる予定。本当に楽しみですね。



●次はカプコンさんの新作です。タイトルは、『井出洋介名人の実戦麻雀』。もちろん本格派の麻雀ゲームです。麻雀専用の使いやすいコントローラー付きで、8月発売予定だそう。

●『ディープダンジョン』のシリーズが大好評のDOGから、またまたうれしい新作のニュースが入ってきました。『魔洞戦紀』、『勇士の紋章』に続く『ディープダンジョン3(仮題)』が、今年の冬発売されるそうです。まだ『勇士の紋章』解けてない人、第3弾が発売される前にエンディングが見られるようにがんばってくださいね。

●アイレムさんが、夏にシミュレーションタイプのファミコンソフトを発売するそうです。詳しい内容やタイトルは次号でお知らせしますね。

●『フォトン』に続いて、タカラさんからもう1本新作のウワサが入ってきました。『トランスフォーマー・ザ・ヘッドマスターズ』という、アクションゲームで8月発売、価格は3300円です。

●ビデオゲームで好評だった、タイトーさんの『バブルボブル』が、ファミコンゲームになります。発売は10月下旬、ディスクカードです。

●東京書籍さんから『いきなりミュージシャン』の続編『ファミリーコンポーザー』が発売されます。9月下旬、ディスクカードです。

●では今回はこのへんで。　（森下万里子）

発売日スケジュール表

6月発売のソフト
○燃えろ!! プロ野球〈ジャレコ〉
6月26日／5500円
○エキサイティングビリヤード〈コナミ〉
6月26日／2980円(ディスクカード)
○磁界少年メットマグ〈DOG〉
6月26日／3400円(ディスクカード)
○北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ〈アスキー〉
6月27日／5800円
○所さんのまもるもせめるも〈EPICソニー〉
6月27日／4900円
○未来神話ジャーヴァス〈タイトー〉
6月30日／5500円
○パルプス(仮題)〈任天堂〉
6月～7月／価格未定(ディスクカード)

7月発売のソフト
○ゾンビハンター〈ハイスコア〉
7月3日／4900円
○月風魔伝〈コナミ〉
7月7日／4900円
○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉
7月10日／2980円(ディスクカード)
○ヘクター'87〈ハドソン〉
7月16日／5000円
○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
7月17日／5300円
○ドラゴンスレイヤーⅣ〈ナムコ〉
7月17日／4900円
○ジャンボウ〈ケイアミューズメントリース〉
7月18日／4980円
○エルナークの財宝(仮題)〈トーワチキ〉
7月上旬／5300円
○バツ&テリー(仮題)〈ユース〉
7月中旬／価格未定
○タイタニックミステリー〈学研〉
7月中旬／価格未定(ディスクカード)
○囲碁九路盤対局〈ビー・ピー・エス〉
7月下旬／5500円
○キョンシーズ2〈タイトー〉
7月下旬／5500円(予価)
○迷路大作戦〈バンダイ〉
7月下旬／4900円
○アラビアンドリーム シェラザード〈カルチャーブレイン〉
7月下旬／5500円
○チェスターフィールド〈ビッグ東海〉
7月下旬／5300円
○エキサイティングバスケット〈コナミ〉
7月下旬／2980円(ディスクカード)
○モンティのドキドキ大脱走〈ジャレコ〉
7月下旬／価格未定(ディスクカード)
○クレオパトラの魔宝〈DOG〉
7月下旬／価格未定(ディスクカード)
○インドラの光〈ケムコ〉
7月下旬／2980円(ディスクカード)
○カラオケスタジオ〈バンダイ〉
7月下旬／7500円

8月発売のソフト
○ボンバーキング〈ハドソン〉
8月7日／5500円(予価)
○エアーフォートレス〈HAL研究所〉
8月12日／5300円
○水戸黄門〈サン電子〉
8月上旬／5300円
○ハイウェイスター〈DOG〉
8月上旬／価格未定
○夢幻戦士ヴァリス〈徳間書店〉
8月上旬／5500円
○魔城伝説Ⅱ 大魔司教ガリウス〈コナミ〉
8月上旬／価格未定
○ミラクルロピット2100年の大冒険〈キングレコード〉
8月上旬／4900円
○フォトン〈タカラ〉
8月中旬／5500円
○カリーンの剣(仮題)〈DOG〉
8月下旬／価格未定(ディスクカード)
○アウトランダーズ〈ビクター音楽産業〉
8月下旬／5300円
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
8月下旬／価格未定
○S.W.A.T.〈東映動画〉
8月下旬／価格未定
○トランスフォーマー・ザ・ヘッドマスター〈タカラ〉
8月下旬／3300円(ディスクカード)
○マンハッタンポリス〈バンダイ〉
8月下旬／4900円
○怒Ⅱ〈エス・エヌ・ケイ〉
8月下旬／価格未定
○冒険浪漫〈イマジニア〉
8月下旬／5300円(ディスクカード)
○メカ生体 ゾイド(仮題)〈東芝EMI〉
8月下旬／5300円(予価)
○沙羅曼蛇〈コナミ〉
8月下旬／価格未定
○井出洋介名人の実戦マージャン〈カプコン〉
8月／価格未定
○聖闘士星矢〈バンダイ〉
8月／5500円
○奇々怪界〈タイトー〉
8月／価格未定(ディスクカード)
○妖怪屋敷〈アイレム〉
8月／3100円(ディスクカード)
○怪傑ヤンチャ丸〈アイレム〉
8月／5500円
○パルサーの光〈ソフトプロ〉
8月／価格未定(ディスクカード)

9月発売のソフト
○ウルティマ〈ポニー〉
9月4日／価格未定
○バブルボブル〈タイトー〉
9月上旬／価格未定(ディスクカード)
○ファイアーバム〈HAL研究所〉
9月中旬／2980円(ディスクカード)
○ファザナドゥ〈ハドソン〉
9月中旬／価格未定
○スーパーマン〈ケムコ〉
9月中旬／5500円
○ファミリーコンポーザー(仮題)〈東京書籍〉
9月下旬／価格未定(ディスクカード)
○横浜港連続殺人事件〈データイースト〉
9月下旬／価格未定
○皇帝の闇(仮題)〈サン電子〉
9月下旬／価格未定(ディスクカード)
○星をみるひと〈ホット・ビイ〉
9月下旬／価格未定
○スーパーロードランナー2〈アイレム〉
9月～10月／価格未定(ディスクカード)
○エイリアン2(仮題)〈DOG〉
9月～10月／価格未定(ディスクカード)
○トップルジップ〈ボーステック〉
9月／価格未定(ディスクカード)
○つっぱり大相撲〈テクモ〉
9月／4900円
○ロマンシア〈東京書籍〉
9月／5300円(予価)

10月以降発売のソフト
○桃太郎伝説〈ハドソン〉
○10月中旬／価格未定
○電撃ビッグバン〈ビッグ東海〉
10月下旬／価格未定
○バイブル1999〈イマジニア〉
10月下旬／価格未定(ディスクカード)
○真田十勇士(仮題)〈ケムコ〉
10月下旬／価格未定(ディスクカード)
○覇邪の封印〈アスキー〉
10月／5800円
○スポーツジョッキー(仮題)〈バンダイ〉
10月／価格未定
○ウィザードリィ〈エム・アイ・エー〉
10月／5800円
○ザ・マネーゲーム〈ソフエル〉
10月／価格未定(ディスクカード)
○忍者くん阿修羅の章〈ユー・ピー・エル〉
10月／価格未定
○コズミックシステム(仮題)〈イマジニア〉
11月中旬／価格未定(ディスクカード)
○ディープダンジョン3(仮題)〈DOG〉
11月／価格未定(ディスクカード)
○ロゼッタの謎〈ケムコ〉
12月中旬／価格未定
○アイランド・アドベンチャー〈ソフエル〉
12月／価格未定(ディスクカード)

発売日未定のソフト
○ライジン(仮題)〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○双截龍〈テクノスジャパン〉
発売日未定／価格未定
○ピットストップⅡ〈ポニー〉
発売日未定／価格未定
○キャプテン翼〈テクモ〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○信長の野望〈光栄〉
発売日未定／価格未定
○シャーロックホームズ2〈トーワチキ〉
発売日未定／価格未定
○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定／価格未定
○ジャンプワールド〈バップ〉
発売日未定／価格未定
○ポケットザウルス クイズワールド〈バンダイ〉
発売日未定／4980円(ディスクカード)
○ブラックオニキス〈ビー・ピー・エス〉
発売日未定／価格未定
○聖剣伝説〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○サイコソルジャー〈エス・エヌ・ケイ〉
発売日未定／価格未定
○スペランカーⅡ勇者への挑戦〈アイレム〉
発売日未定／5300円
○ムーンボールマジック〈DOG〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○ファイヤートラップ〈ケイアミューズメントリース〉
発売日未定／価格未定
○スターウォーズ(仮題)〈ナムコ〉
発売日未定／価格未定
○上海〈サン電子〉
発売日未定／価格未定(ディスクカード)
○パルプス〈任天堂〉
発売日未定／価格未定

＊黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

CALENDAR 1987
6|21－7|18



6

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

7

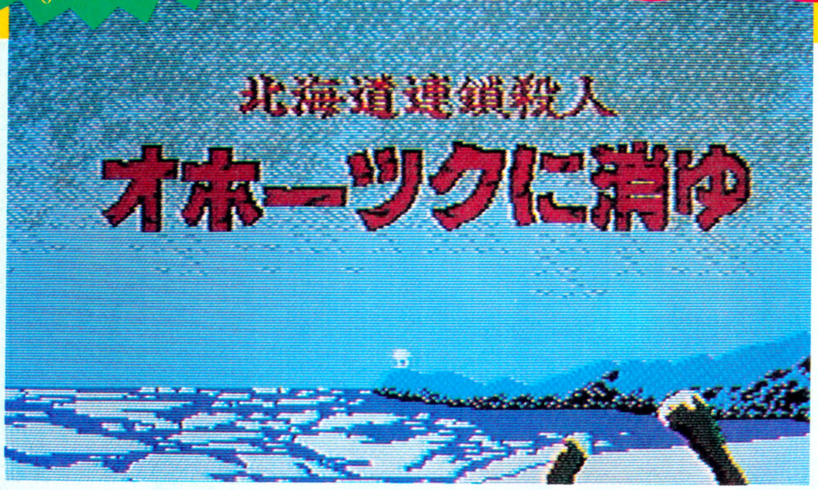
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
21 JUNE ゴルフ JAPANコース(任天堂) 書き換え開始 ゴルフ USコース(任天堂) 書き換え開始	22	23	24 新宿中央公園殺人事件(データイースト) 書き換え開始 キン肉マンII(バンダイ) 書き換え開始	25	26 ファミコン通信 14号(7月10日号)発売 燃えろ！プロ野球 発売 (ジャレコ 5500円) エキサイティング ビリヤード 発売 (コナミ 2980円)	27 所さんのまもるもせめるも 発売 (EPIC・ソニー 4900円) 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ 発売 (アスキー 5800円)
28	29	30 ハオ君の不思議な旅(DOG) 書き換え開始	1 JULY	2	3 磁界少年メット・マグ 発売 (DOG 3400円) ゾンビハンター 発売 (ハイスコア 4900円)	4
5	6	7 月風魔伝 発売 (コナミ 4900円)	8 月刊ログイン 8月号発売 (特別定価 520円)	9	10 ファミコン通信 15号(7月24日号)発売 夢工場 発売 (フジテレビ 2980円)	11
12	13	14	15	16 ヘクター'87 発売 (ハドソン 5000円)	17 ファンタジーゾーン 発売 (サン電子 5300円) ブービーキッズ 発売 (ニチブツ 4900円) ドラゴンスレイヤーIV 発売 (ナムコ 4900円)	18

緑字はディスクライター書き換え開始のゲームです。　黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

禁断の秘技スペシャル

30000ガバ



摩周湖にたたずむ真紀子とめぐみ



めぐみのバスタオルを取るのだ!!

ファミ通1周年記念特別プレゼント企画第2弾、超大盤振るまいの3万ガバスが当たる大懸賞クイズだぜっ!!

3万ガバスといえば、ファミコン本体とディスクシステムをもらっても、あと1万400ガバスのおつりがくる。そのおつりでディスクカードなら5本、カートリッジなら3本もらって、さらにおつりがくる!! ディスクカードのゲームだけと交換するのなら、一気に16本のゲームが手に入る。カートリッジなら10本だ。うーむ、こいつはすごいぜっ！

というわけで、3万ガバスの問題。お題は『オホーツクに消ゆ』だ。

このゲームは、かわいい女の子がいっぱい出てくるので有名だよね。なかでも目をひくのがヒロインの野村真紀子ちゃんと、友だちの中山めぐみちゃん。かわいいもんなあ。

でもって今回のターゲットはめぐみちゃんの方。なんと彼女はゲーム中にバスタオルを取って、ヌードになってしまうらしいっ!!

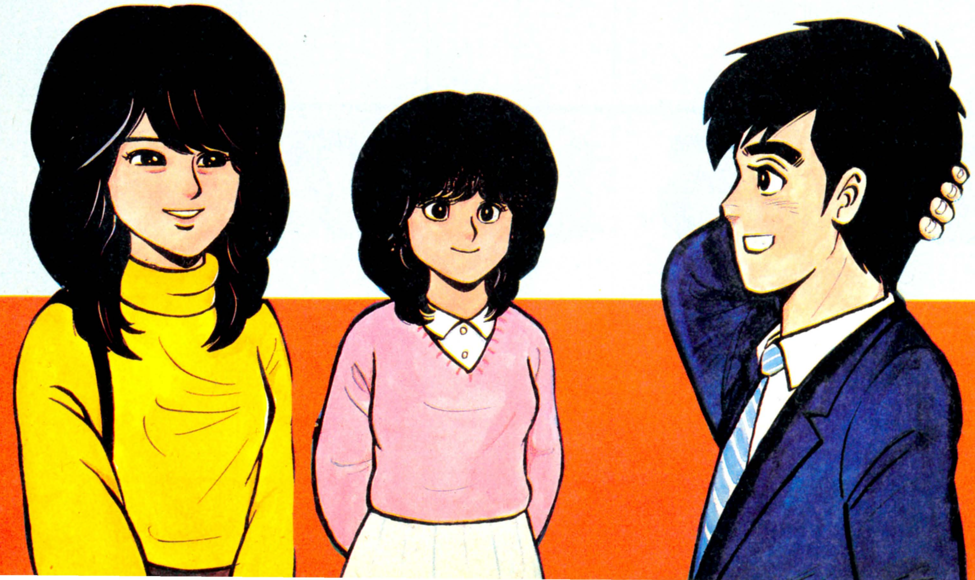
場所はゲーム中盤、わごと温泉の中（まだ行ってない人は、急いで行くように!!）。ある条件を満たすと、バスタオルを巻いためぐみちゃんが登場するよね。普通なら、そんだけだ。でもあることをすると、めぐみちゃんが突如バスタオルを取って、ヌードになってしまうのだっ!!

右がその証拠写真だぜっ!!

いったい何をすれば、めぐみちゃんが脱ぐのか!? 脱がせかたを見つければ、3万ガバスだ。

わごと温泉がポイントだ!!

えっ！めぐみ



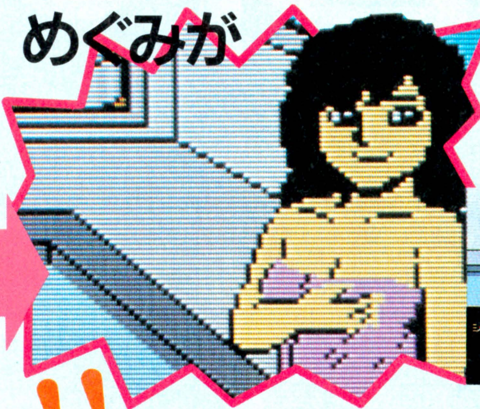
30000ガバス懸賞クイズの応募方法

スの懸賞クイズだっ！

そして、わごと温泉に行くと……



めぐみが登場!!

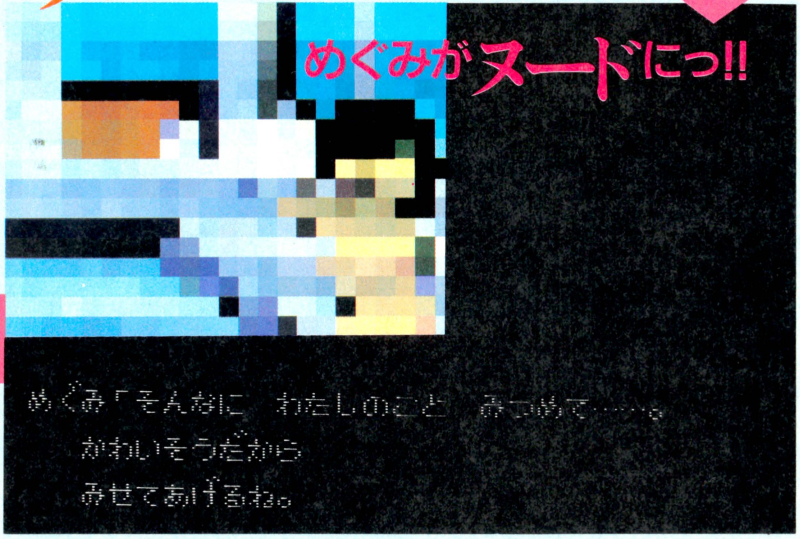


いろいろ質問して



裏コマンドを探せっ!!

あることをすれば



やったぜっ!!



いったい何が起こったのだっ!!

ちゃんが脱ぐの!?

応募方法だ。まず、右の応募券を官製はがきの裏の左上に貼る!! 次に住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〝めぐみの脱がしかた〟を詳しく書く!! これでオーケーだ。締め切りは7月27日必着（ただし、脱がしかたが他の雑誌で公表されたときは、その時点で締め切り）。正解者3人以上のときは、抽選で3人に1万ガバスずつ。正解者2人のときは、1万5千ガバスずつ折半。正解者1人のときは、3万ガバス全額プレゼントだ。発表は18号誌上。

あて先：〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「3万ガバスのめぐみちゃんクイズ」係

30000
ガバス
応募券

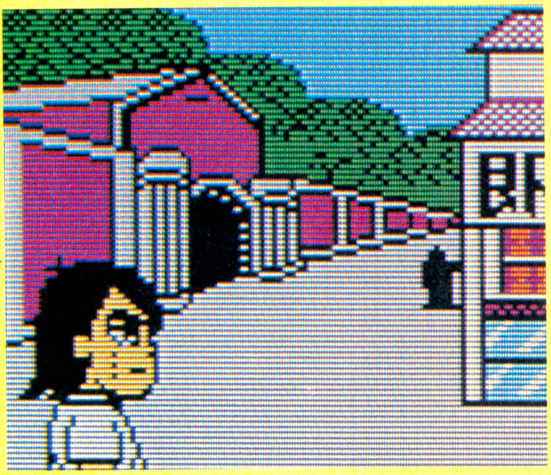
禁×断○の?

ファミ通㊙情報部

●北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ　©ログインソフト

見てビックリのあのキャラがここに!

ベーしっ君のキャラたちがぞくぞく登場だっ!!





すぽぽ～ん!! べーしっ君だよてん

⬆ここは網走刑務所の前。ここでコマンドを入力っ!! "あたりをみる"をすると、べーしっ君が画面の左手から登場!! 画面の右端でUターンして去って行く。もっと見たーい!!

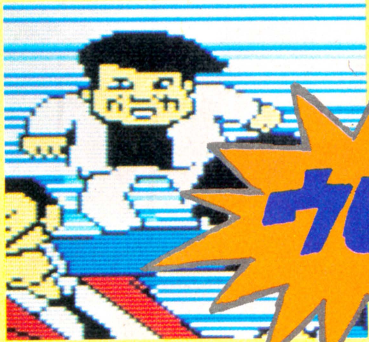


顔に"バカ"の2文字 番長に間違いない!!

ついに出た『オホーツクに消ゆ』の、とっておきの秘密を教えてしまおう。それはなんと、みんなの人気者『べーしっ君』のキャラたちが、このゲームの中に隠れているってことなのだ。何たって、キャラクターデザインが、あの荒井清和だもんねっ!! べーしっ君だけじゃないよ、べーしっ君のおやじ、番長も登場しちゃうのだ。

べーしっ君に会うためには、とにかく網走刑務所に行くのだ。そしてそこで、「あたりをみる」。するとそこには……!!

おやじと番長に会いたいキミ。2人ともゲームの後半にいるはずだ。果たして居場所まで、たどりつくことができるか。



ウヒョ!

⬅番長、こんなところで何してんの? ケンカでもしてるんじゃないの。

おやじも出てきたぞ

わしを見つけられるかな?



➡ここは、とある街にあるお店の前。おやじがキミをむかえてくれる。話もしてくれるのだ。どんな話ができるか、とっても楽しみなのだ。

秘技！

KINDAN NO HIGI

図書券 5000円

ファミ通チケット 2500カパス

●セクションZ ©カプコン

パワーアップパーツお手軽入手法

石川県　川本康弘　（会員番号900600）

強力なパワーアップパーツF、M、Bを一瞬にして手に入れよう



☗セクションIIの最後の敵を倒さないとレッドバリアーは通れない。ここは一度死んでパーツを取ろう。

手ごわい敵に対抗するには、やはりパワーアップパーツが欲しいよね。でも、メタルイーターはどのセクションにもいるわけじゃないから、パーツは簡単には手に入らないのだ。

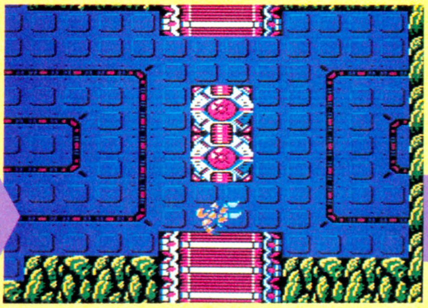
でも、このパワーアップパーツを、メタルイーターを倒さずに3つとも手に入れる方法がある。それにはまずステージ1のセクション6のレッドバリアーのところへ行く。この手前でコントローラーIIのAボタンを押したまま、レッドバリアーに突入しよう!!

すると死んでしまうけれど、次にゲームが始まるとき、3つのパーツがそろっている!!

コントローラーIIの
Aボタンを押したまま
コントローラーIの
✚ボタンの右を押し
レッドバリアーに突入する

死んでしまった！ しかし…



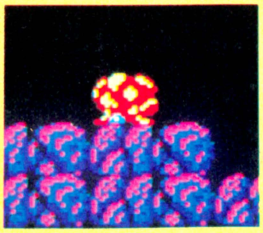


☗当然といえば当然だが死んでしまった。バリアーに突入する前、主人公の武器はレーザーだけだったが!?



☗1人死んで、再スタート時には、F、M、Bのパワーアップパーツが備わっているではないか。ヤッタネ!!

メタルイーター



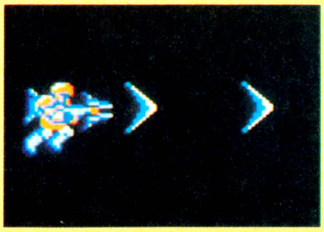
☗こいつを倒さないと、パワーアップパーツが手に入らないのだ。

F フラッシュバスター



☗射程距離は短いけれども、弾が3方向に飛ぶので、ザコキャラにはかなり有効。

M メガスマッシャー



☗どんな敵をもつらぬく貫通レーザー。大きな敵キャラにもバッチリ対抗できる。

B バリアーシールド



☗敵の撃ってくる弾を、32発までは耐えることができる。攻撃には使えない。

図書券 4000円
ファミ通チケット 2252カパス

●セクションZ ©カプコン

エネルギーの最高値を伸ばそうぜ!!

宮城県　菅原　博　(会員番号900378)

セクション45　ガルガを倒し、エネルギーコンデンサーを取るのだ！

セクション45に登場するガルガを倒し、エネルギーコンデンサーを取ると、エネルギーの容量が8ポイント上る。

で、一度ゲームオーバーになり、再びセクション45に行くと、ガルガがまたまた登場。これを繰り返すとエネルギーの容量を増やせる。



⬆9個のエネルギーコンデンサーのうちの1個は、セクション45にある。



⬆コイツがガルガ。破裂弾に注意!!

➡やっつけたと思っても、今度は分裂して攻めてくるのだっ!!





⬆分裂したガルガを全部やっつけると、再び元の姿に戻り、最後の断末魔をあげるぞ。



⬅ガルガをやっつけた後には、エネルギーコンデンサーが!!

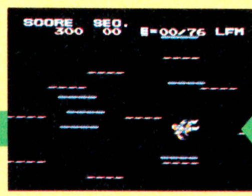


⬅取ると、エネルギーの容量が8ポイント増えるのだ。

わざと死んでセクション40に戻る！



⬅エネルギー容量を増やしたら、次のセクション46でやられよう。



⬆エネルギーがなくなると、ヒュンヒュンと戻されてしまうのだ!!



⬆ゲームオーバーになったら、コンティニューを選ぶ。



⬆すると、セクション40からゲームは再スタートする。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1805カパス

●セクションZ ©カプコン

ジェネレーターの死角を狙え!!

福岡県　中雄幸治　(会員番号900601)

セクション6のレッドバリアーは、そのエネルギーを供給しているセクション11のジェネレーターを破壊しなければ、消すことができない。ジェネレーター破壊が先決なのだ。

ジェネレーターには弾が飛んでこない死角がある。その死角に立って3方向弾を撃つと、敵の弾に当たらず、自分の弾は敵に当たるポイントがあるのだ。ラッキー!!



⬆このジェネレーターを壊すと、セクション6のレッドバリアーが消えるぞ。



➡下のブロックの右寄りに立つと、ジェネレーターの弾は飛んでこないのだ。



⬆ここで、F(フラッシュバスター)の3方向弾でジェネレーターを攻撃する!!



⬆M(メガスマッシャー)の貫通弾を使わなくたって、この方法で倒せるのだよ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1202ガバス

●プロゴルファー猿 ©藤子・小学館・テレビ朝日/バンダイ

ボールをコントロールできるのだ!!

岐阜県　鈴木貞啓　(会員番号900602)

ボールを打つ前に、打球の方向や強さを選ぶけど、じつは打った後もボールをコントロールすることができるって知ってた？
そーなんですよ。ボールを打った後でも、コントローラーⅠの✚ボタンでボールの飛ぶ方向を変えることができるんだよね。ゴルフの常識をくつがえすよーだけど、やっぱり便利なのだ。

高いボールを打ち上げて
✚ボタンの上下左右で
コントロールする



ナイスショット!!

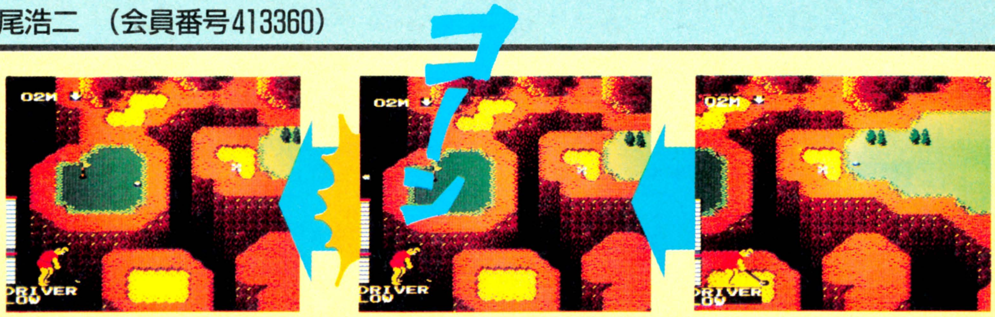
図書券 2000円
ファミ通チケット 1439ガバス

●プロゴルファー猿 ©藤子・小学館・テレビ朝日/バンダイ

第1ホール、奇跡のミラクルショット!!

愛知県　高尾浩二　(会員番号413360)

第1ホールは断崖絶壁のコースだ。で、フェアウェイの端からグリーンめがけて、低い打球で思いきりたたいてみよう。
とーぜん、ボールはグリーンを軽くオーバーして谷底へ……。OBと思いきや、なんと、画面外の見えない壁に当たり、はねかえって、みごとオンしてしまう。



☗はねかえったボールは、みごとグリーンへ。秘打やまびこ返しと呼ぼう。

☗OBと思いきや、ボールは画面外の見えない壁に当たり、はねかえった。

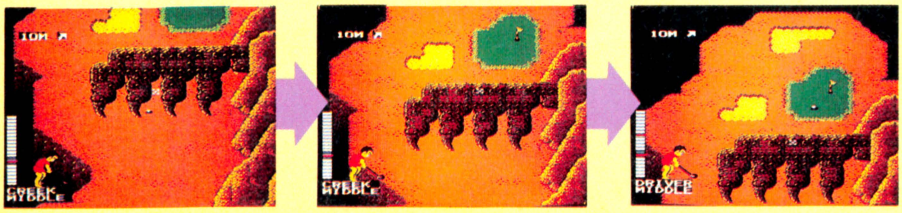
☗フェアウェイからカーソルの方向にドライバーで思いきり打ってみよう!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1298ガバス

●プロゴルファー猿 ©藤子・小学館・テレビ朝日/バンダイ

ん!?　岩をすり抜けて行ったぞ!!

岩手県　今川道夫　(会員番号182181)



☗この岩につかまって泣いた人も多いハズ。でも猿に不可能はないのだ。

☗あれっ!?　ボールが消えちゃった。かまわずにグリーンを狙って打とう。

☗越えることのできなかった岩をすり抜けて、ボールはグリーン上へ!!

第4ホールは途中に竜の手を思わせる巨大な岩がジャマしている。だから大きく左をまわるコースを選ぶのが賢明だ。
しかし、この岩に向ってボールを打つと、はねかえらずに、岩の中に入ってボールが見えなくなるときがある。さらに、そこから直接グリーンを狙ってみると、ボールが岩をすり抜けちゃうのだ。

図書券 3000円

ファミ通チケット 1512ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

ボス攻略は接近戦が有利!!

神奈川県　柳川太郎　（会員番号900595）

キミに各ステージに登場するボスをカンタンに倒せる、北斗神拳禁断の奥義を伝授しよう。

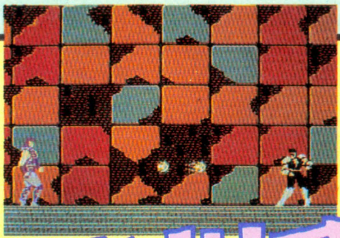
ボスのところにやって来たら、すぐにジャンプしてボスとピタリと重なるのだ。離れていると攻撃してくるボスも、攻撃をしてこない。そして、ボスが離れようとしたら、すかさずケリかパンチを入れ、すぐに重なれば大丈夫。

だが、重なるのが遅いと逆にやられることもある。VSモードで練習してくれ。









➡ステージ4のソリアと対決。離れていると、白華弾を撃ってくるので、手強い相手なのだ。



➡ピッタリ密着した接近戦ならば、白華弾を喰らうこともなくカンタンに倒せる。

図書券 4000円

ファミ通チケット 2201ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

北斗神拳の奥義の出し方!!

千葉県　清水茂樹　（会員番号900596）

最初の一撃をキメるのだ!!

つづいて、各ステージのボスをやっつけたときの奥義の出し方だ。

奥義を出すには、最初の一撃が肝心。ボスによって頭とか腹とか、特定の部分をパンチ、またはキックするのだ。最初の一撃が決まると、敵のエネルギーが一気に3分の1ぐらい減るぞ。その後は上で紹介した接近戦に持ち込んで、やっつけるのが理想的。

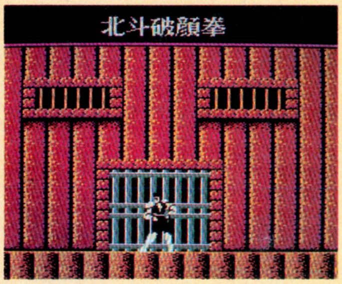
清水クンは全8ステージの奥義の出し方を送ってきたけど、とりあえずステージ4までを紹介する。

STAGE 1

バスク

頭部にパンチ

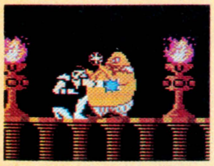


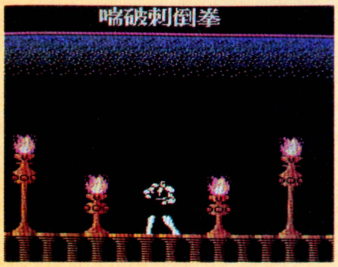


STAGE 2

ゲイラ

腹部にパンチ



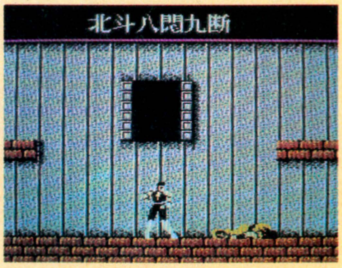


STAGE 3

タイガ

腹部にキック



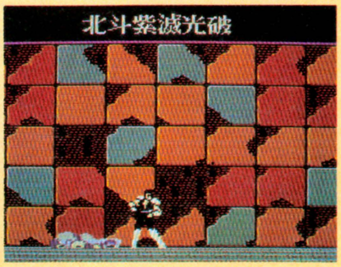


STAGE 4

ソリア

頭部にパンチ



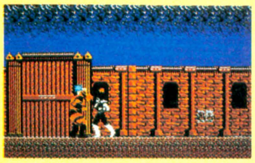


図書券 2000円
ファミ通チケット 1025ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

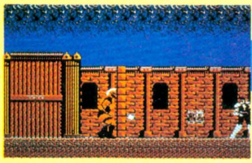
落とし穴とはヒキョーな!!

山梨県　井上俊彦　(会員番号900597)

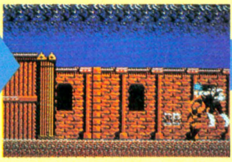


ステージ1に登場するバロナは頭に3発パンチかキックをキメれば倒せるが、2発キメたところでバロナの攻撃を受け、画面の右端に飛ばされよう。

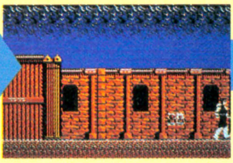
その状態でバロナが近づくのを待って、やっつける。そしてコントローラーⅠの✚ボタンの右を押し続けていると、ケンシロウが見えない穴に落ちるのだ。



⬅バロナの攻撃を受け、画面の右端へ!!



⬅バロナが近づくのを待ち、やっつける。



⬅ずっと、✚ボタンの右を押し続ける。



⬆画面がスクロールして、洞窟の入り口、階段の手前で、ケンシロウは穴に落ちてしまう。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1206ガバス

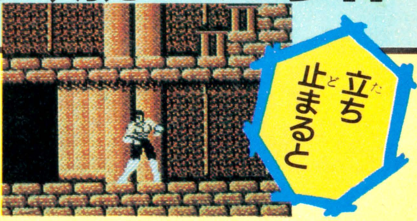
●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

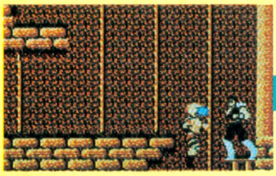
ケンシロウが服を着たり、脱いだり!?

大阪府　越田浩央　(会員番号900598)

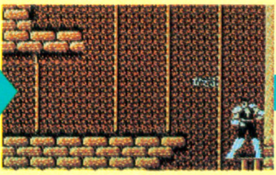
星を7個取って階段から落ちる!!

ステージ2で、敵をやっつけたときに出る"ひでぶ"を取り、星を7個集めると同時に階段から落ちる。すると、ケンシロウの服が破れ、パワーアップするが、ケンシロウが歩く横姿をよく見ると、ちゃんと服を着ているのだ。

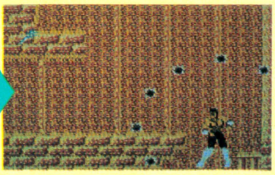




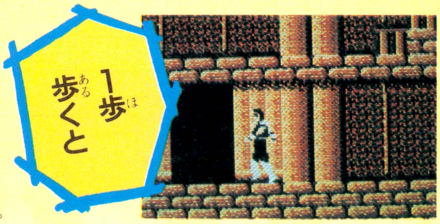
⬆すでに、星を6個集めている状態。階段のココに立って、敵を待とう!!



⬆階段を上って1人めの敵をやっつけると、"ひでぶ"が現われるのだ!!



⬆"ひでぶ"を取ると、ケンシロウがパワーアップ。そのまま落ちて……。



図書券 2000円
ファミ通チケット 1140ガバス

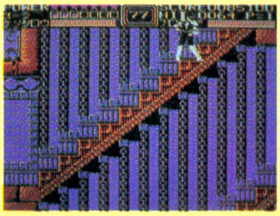
●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

オレはすでに死んでいる!?

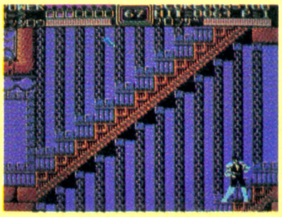
香川県　金谷伊知郎　(会員番号900599)

ステージ6に行き、写真の階段の上から2段めか3段めにケンシロウを立たせる。その位置からジャンプすると、ケンシロウが画面の下から現われる。右ななめジャンプで階段の上に乗り、それから階段から落ちると、死んだ音がして、BGMもなくなってしまうのだ。

⬇階段の上から2段めか3段めにケンシロウを立たせ、ジャンプする!!



⬇すると、階段の下からケンシロウが出現。ここから一度、右上へ行く。





⬆階段から落ちると、この場面へ。死んだ音がして、BGMもなくなってしまうのだ!!

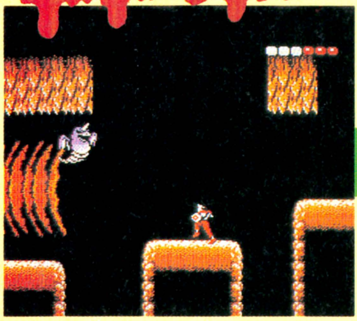
図書券 3000円
ファミ通チケット 1245ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

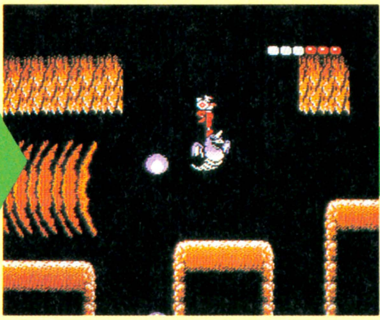
頭ごなしで天井裏へジャンプする!!

愛媛県　角藤久雄　(会員番号900588)

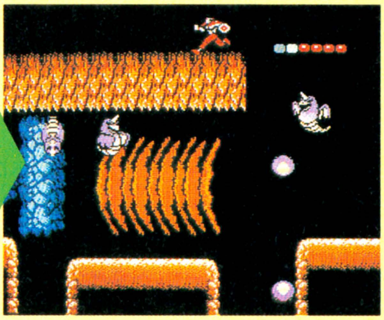
ザギラの洞窟　ガーゼルを利用して天井裏へ上れるぞ!!



⬅ガーゼルがやって来た。うまくタイミングを合わせてジャンプをキメるのだ!!

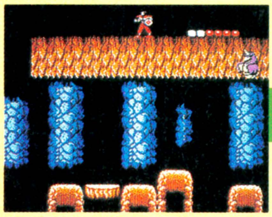


⬅ガーゼルに乗ったぞ。ピョンピョン跳びはねて、ガーゼルが上に来るのを待つ。

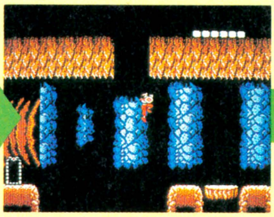


⬅ガーゼルの上から、さらにジャンプすると、洞窟の天井裏に乗ることができる。

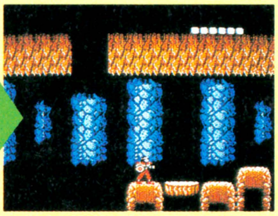
天井裏では絶対にジャンプしてはダメ!!



⬆洞窟の天井裏をしばらく進んで行くと、天井の切れ目があるが……!!



⬆天井裏でジャンプは禁物。なぜか死んでしまうから、素直に落ちよう。



⬆着地成功。洞窟の中を通るより、はるかに安全なルートと言えよう!!

『チャンピオンシップ・ロードランナー』に有名な〝頭ごなし〟というテクニックがある。敵の頭の上に乗って、フツーでは行けないところにも行けてしまう技だ。

ところで、『アルゴスの戦士』でも、その〝頭ごなし〟が使える。ザギラの洞窟の写真の場所で、ガーゼルが出てきたら、タイミングよくジャンプしてガーゼルの頭の上に乗る。そして、そこからさらにジャンプすると、洞窟の天井裏に上れてしまうのだ!!

図書券 3000円
ファミ通チケット 1416ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

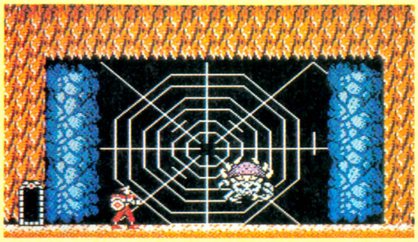
ノーダメージでザギラを倒せる!!

三重県　山本昭典　(会員番号900589)

ザギラの洞窟の最後のボスが、クモの巣を張って待ち構えているザギラなわけだ。

このクモ野郎のザギラ、動きがけっこう素速くて、苦戦しているかも知れないが、攻略法さえ知ってしまえば、カンタンに倒せる。

ザギラの部屋に入ったら、とにかく部屋のいちばん右側へ行くのだ。で、コントローラーⅠの✚ボタンの右を押していると、壁なのに入れちゃう場所がある。この場所だとザギラの攻撃を受けることなく、ノーダメージで倒せるぞ!!

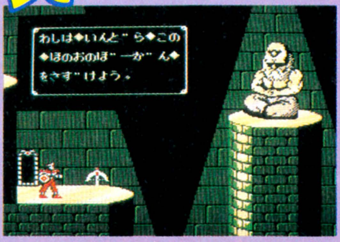


⬆ザギラの部屋に入ったら、とにかく部屋の右側のところまで行き、コントローラーⅠの✚ボタンの右を押す。



⬆部屋の右側の壁にはまり込んだら、コッチのものだ。この位置で左を向き、Bボタン連打でザギラを倒せる。

炎のボーガンだ!!



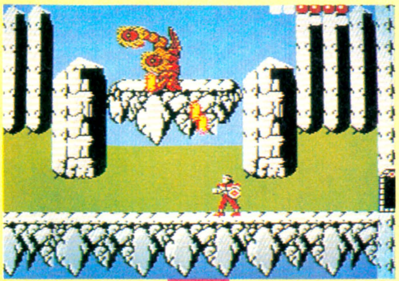
⬆ザギラを倒すと同時に、仙人のインドラの部屋に入ってしまう。ここでは重要なアイテムの炎のボーガンを手に入れることができる。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1332ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

ベルザーの位置がズレちゃった!!

東京都　杉山卓也　(会員番号900590)



浮遊島ラルピウスのボス、ベルザーは一段高いところにいて、ジャンプしてもとどかない。

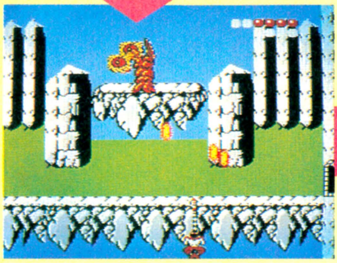
ベルザーをやっつけるためには、ベルザーの立っているところまで、くさりがまで上り、横から攻撃するわけだが、足場が狭い上、ベルザーとも接近しているので、ベルザーの火の玉攻撃をかわすのが難しい。

そこで、くさりがまを使い、いちど浮遊島の下へ行って戻る。するとベルザーの位置がズレて、ちょうどジャンプ攻撃で倒せる高さになる。

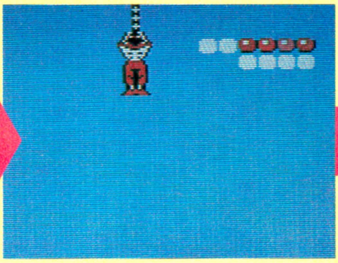


くさりがまで下りる

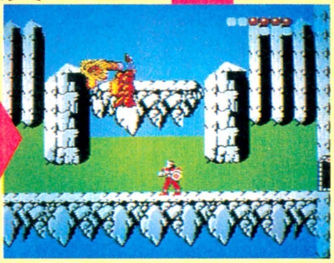
戻ってみると……



➡くさりがまを使ってスルスルと浮遊島の下へ行ってみよう!!



⬅あたり一面の空"ゲルロゼオ渓谷のときは水の中だったけどね!!



⬅で、戻ってみると、ベルザーの立っている位置がズレてるのだ!!

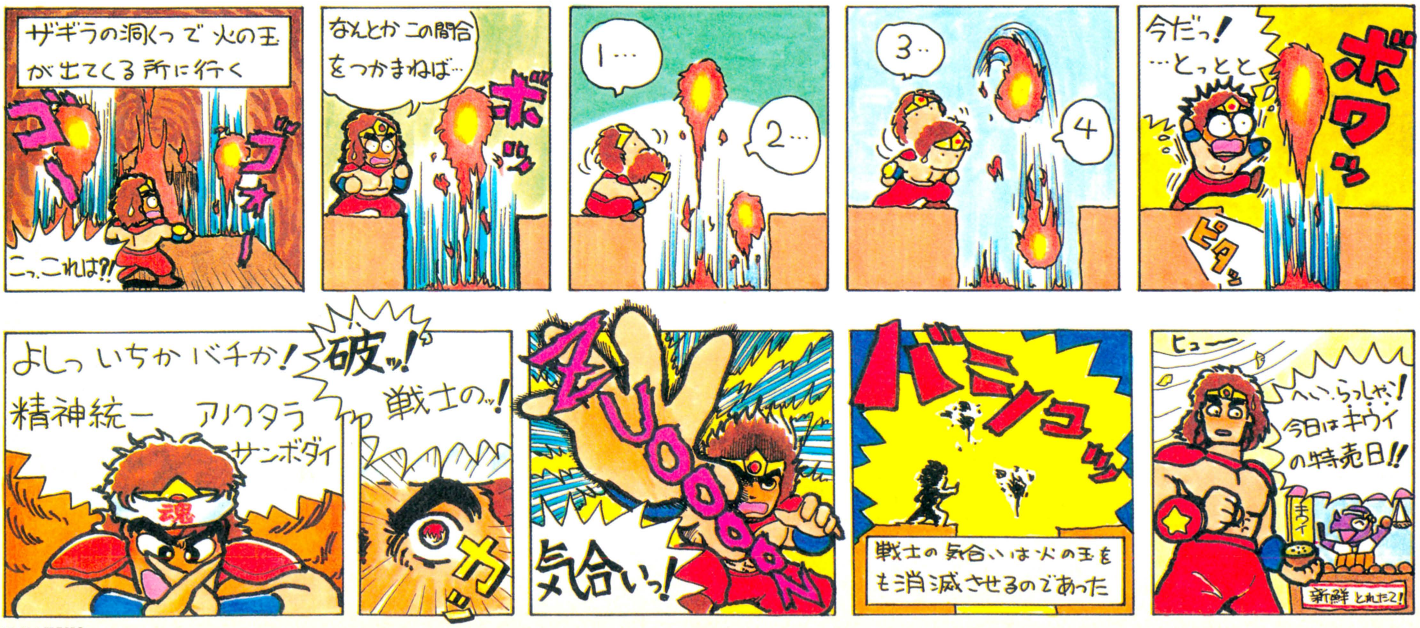
図書券 2000円
ファミ通チケット 1015ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

戦士の気合の効用は……!?

大阪府　岡崎和也　(会員番号900591)

ザギラの洞窟の下から吹き出してくるファイアーバーを"戦士の気合"で消すと、2度と出て来なくなるのだ。



N.MAKINO

秘技満載のファミコン通信15号は7月10日(第2金曜日)発売です

図書券 3000円
ファミ通チケット 1765カバス

●魔界島 ©カプコン

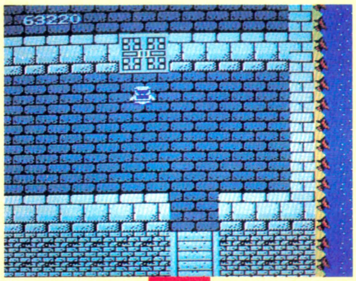
ボウス船長に会うための最短コース

大阪府　大川　肇　（会員番号900591）

まずボウス船長のいる門まで行くのだ!!

オオカミ島にいるボウス船長に会うためには、ふつう、ビアドの扉の所に行ってメッセージを聞かなければならない。でないと、ボウス船長のいるエリアの扉が開かないからだ。

でも、もっと簡単な方法がある。モモタルーを扉の前に立たせ、✚ボタンの上を押したままサブ画面にし、Bボタンでもとに戻す。これをくり返せば扉の向こうに!!



➡この扉の向こうにボウス船長がいる。まず、扉にくっつくのだ。

✚の上を押したままサブ画面にし、Bボタンを押す



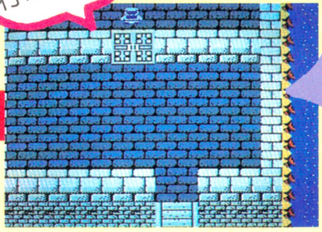
⬅このサブ画面に何度も切りかえをする。そうしていると……。



⬅何とっ!! モモタルーが扉にめりこんでいくではないかっ!!

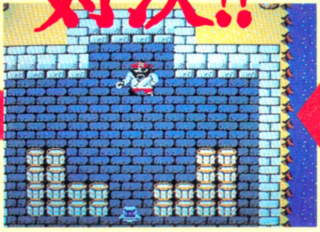
地道な努力の結果

行けたっ!!

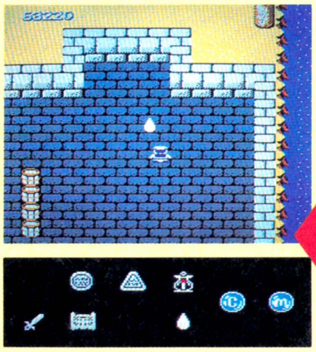


⬅このパターンを何度かくり返すと、努力のかいあって、扉の向こう側に行けるのだ。

対決!!



⬅そして、ボウス船長とめでたくご対面。負けるなよっ。



➡がんばって戦った結果、"ビアドの涙"というアイテムを手に入れたぞ。これは大切だ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1541カバス

●魔界島 ©カプコン

トクするポイントの法則発見！

栃木県　福田守宏　（会員番号067129）

オオカミ島やジャックナイフ島にある爆弾に岩を当てると、画面上の敵を全滅させることができるよね。さらに、自分と爆弾を結ぶ線上に敵が来たとき、岩を投げて、敵をやっつけてから爆弾に当てると、高得点になるのだ。

高ポイントだ!!

普通はこうする



⬅岩をただ爆弾にぶつけるノーマルな使い方。



⬅この画面の敵キャラ、サソリが全滅したぞ。

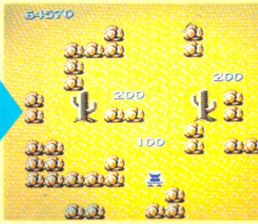
こうするともっとおトク



⬅岩を爆弾に当てる前に、敵キャラに当ててみよう。



⬅ポイントは100。そして岩は爆弾に向かってまっしぐら。



⬅爆弾がさく裂。同じ敵キャラなのにポイントは倍だっ!!

図書券 1000円
ファミ通チケット 726カバス

●魔界島 ©カプコン

キャプテンなんかこわくない

兵庫県　山川幸治　(会員番号900593)

ひげ丸船のキャプテンのところへ行ったら

ひげ丸船のキャプテンのナイフにやられてしまうモモタルーに安全策あり。写真に示した場所にいれば、キャプテンの攻撃をまったく受けずにすんでしまうのだ。

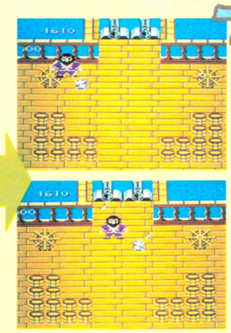
この赤い部分が安全地帯だ



➡キャプテンに触れることもないし、ナイフにも当たらないのだ。

しつこい攻撃もヘッチャラなのだ

でも。。。



⬅ここにいると、タルに手がのばせないから倒すこともできない。

図書券 4000円
ファミ通チケット 2212カバス

●魔界島 ©カプコン

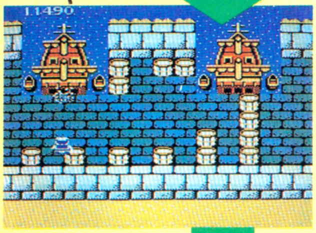
ビアドの墓で天変地異の大バグ!!

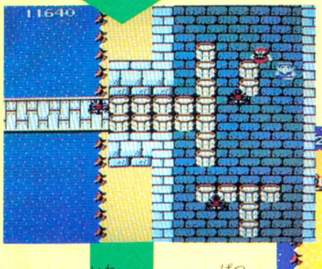
東京都　笠原　賢　(会員番号900594)

でも橋がこれじゃ行けないよー



船にタルを当てろ!!





⬆➡船にタルを何発か当てて、橋のところに来ると、渡れるようになっている。さあ、進め。

着いたら岩を4発お墓にぶつける!



ビアドの墓で何かが起こる!!

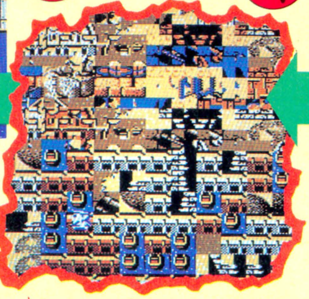
オオカミ島で、こわれた橋を直して、ビアドの墓に行く。この墓で、とんでもないことをしでかしてしまおうというわけだ。

ビアドの墓に岩を4発当てると、地面は大揺れ。ここでセレクトボタンを押し、サブ画面でMAPモードを選ぶ。そしてAボタンを押すと、大バグ画面に。でも地面の揺れがおさまればもとどおりになるから大丈夫。



⬆でも、ご安心。揺れがおさまれば、バグ画面も消えて、このとおりなのだ。

天変地異



➡すると、ひどいバグ画面に。もう1度サブ画面、Aボタンでエスカレート。





サブ画面を出してMAPモードを選びAボタンを押す

死者の怒りか!?



⬅と、突然画面がはげしい横揺れ!! いったいどうしたというのだ。そこで……。

図書券 **3000**円
ファミ通チケット **1651**カバス

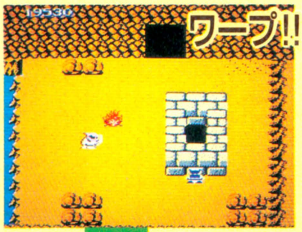
●魔界島 ©カプコン

タイミング良くスタートホールに入れ

香川県　山崎勝裕　(会員番号900576)

カース島の北東には、スタートホールがある。その名のとおり、スタート地点に戻るための穴なんだけど、もっと重大な秘密がかくされていたのだ。それは、条件がそろったときにスタートホールに入ると、レッドアリーマーを倒すほどの力をもつサタンの剣が手に入るのだ!!
その条件とは、モモタルーの得点の1の位、10の位、100の位をそれぞれ0に合わせることだ。その時スタートホールに入ると、サタンの像が2つある部屋に出てくる。そして、そこにはサタンの剣が……。これさえあれば、百人力ってとこ。すごーくたのもしい武器なのだ!!

スタートホールに入って

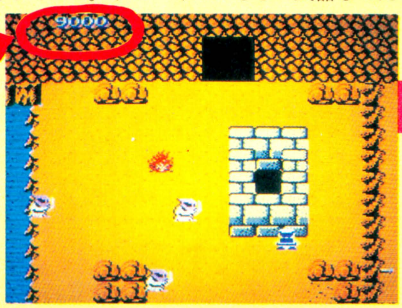


ここにくるのがふつう

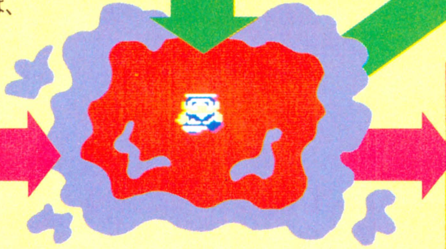


⬅下3ケタがバラバラの時はスタート地点に戻ってくる。

ここに注目!!



⬅ここが、いわゆるスタートホールだ。左上に注目。得点の下3ケタがすべて0になった。さあ中に入れ。



➡オソロシイ顔をしたサタン像がっ!!　でも用があるのはサタンの剣だけ。剣を取ったらサッサと出よう。

サタンの剣が手に入るぞっ!!



図書券 **3000**円
ファミ通チケット **1540**カバス

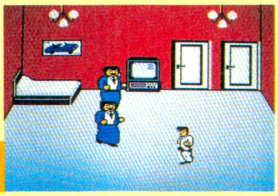
●熱血硬派くにおくん ©テクノスジャパン

何もしないのにみすずがふっ飛ぶ

鳥取県　北村　匡　(会員番号900577)

体ばかりデカくて、ナマイキなスケバンのみすずが、勝手にふっ飛んでグッタリするというワザ。これで日頃から苦しめられているみすずに仕返ししてやろう。
まず、シーン4へ行く。その中のみすずが2人いる部屋に入る。ここで、残り時間の秒数のところが32のとき、みすずを床に倒すとPが出る。これを取ってから、2人のみすずをつぎつぎにぶっ飛ばすと、いちど床に倒れる。そのあと何もしなくても倒れた場所から、あの重そうな体が勝手に飛んでしまうのだっ!!

とにかくPを取れ

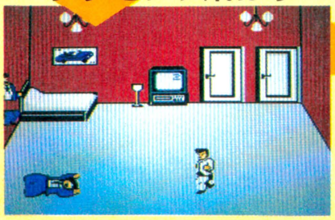


⬆出てきたゾ。手ごわいスケバンのみすずだ。ライフはじゅうぶんか？



➡さあ、Pを出したぞ。これを取らないと、ワザはかけられないのだ。

そしてみすずをブッ飛ばすと



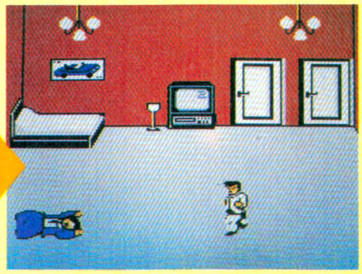
➡Pを取り、巨体のみすずをブッ飛ばす。これはカイカーンなのだっ!!

倒れたあと、また



⬆いちど床にバッタリ倒れたと思ったら、今度はひとりで勝手に壁に向かって飛んだのだ。

勝手にふっ飛ぶ



⬆もう、グロッキーってカンジのみすず。でもここでトドメをさしておくのが安全策だね。

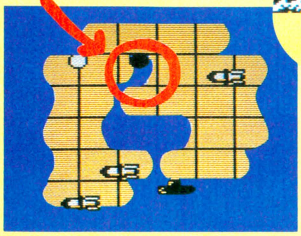
図書券 2000円
ファミ通チケット 1342ガバス

●南国指令!! SPY VS SPY ©ケムコ

タキタキ島に新しい島ができた!

愛知県　小沢浩明　(会員番号900578)

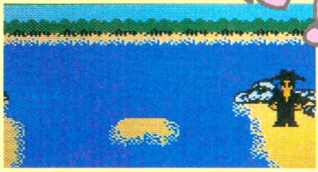
この地点をマーク





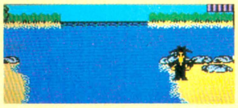
あれっ島だ!?

地図にもない島が、突然出現したり消えたりするんだからびっくり!! とっても小さい島だけど、あると便利だ。島が出現するのはタキタキ島。2人用の、キミがジャッケルの場合で説明しよう。ある場所でヘッケルを倒す。そして海で分断された場所にやってくる。すると、なかったはずの場所に島がある。ところがスクロールさせて戻ると、消えてしまうのだ。





スクロールして戻ると……



⬆全体マップを見よう。マルの内側が、島が海でとぎれている場所。マルの外側で、とにかくヘッケルを倒すのだ。

⬆そして島のとぎれている場所に行くとそこにはポッカリ浮かんでいるっ。

⬆こうやってとびうつれば泳がず向こう岸へ行ける。

⬅スクロールして戻ったら、島がなーい!! なんてことも時々ある。島が出現したらソク利用だ。

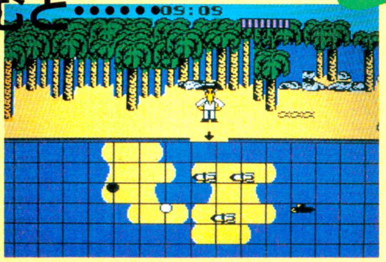
図書券 2000円
ファミ通チケット 1218ガバス

●南国指令!! SPY VS SPY ©ケムコ

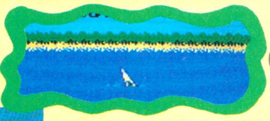
ハシハシ島におどろきのワナが

東京都　中田　昇　(会員番号384136)

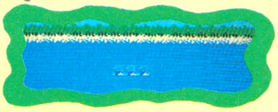
ヘンだなと思いつつ進むと……



➡マップをよーく見ると、前へ進んじゃマズイような気が。



おぼれたーっ!!



⬆なーんも考えずに前進した結果がこれなのだ。

こういうこともあるけど……



⬆たまに運が良くて海面に立てることもあるけど、動けばおぼれてしまうぞ。

ワナをかけるのは敵のスパイだけかと思ってたんだよね。ところがどっこい、ハシハシ島そのものにワナがあったのだ。島のあちこちにある矢印。これは信用しちゃうよね。でも、これが甘かったのだ。マップで自分の位置を見よう。ここで前進すると海に落ちちゃうんじゃないかなって場所がある。でも矢印はウソつかないだろう、と思って進むとドッボーン!! そこは海。広ーい海。もがきながらおぼれてしまう。

図書券 1000円
ファミ通チケット 785ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

倒した相手にやられてしまうとは……

神奈川県　佐藤泰正　(会員番号900579)

秘孔をついて大ボスを倒したはずなのに、大ボスが死んだあと、自分も死んでしまうという、ヒサンなワザだ。大ボスならだれでもいいが、残りタイムが2〜3秒の状態で、秘孔をついて倒す。すると決まったワザ、つまり奥義の名が画面の上に出てくる。そのシーンで同時にケンシロウも死んでしまうのだ。なっ、なぜなんだーっ!!

やったあ…



⬅大ボスの秘孔を突き、こっぱみじんにしたのだあっ!!

と思ったら…



ケンシロウも死んだ

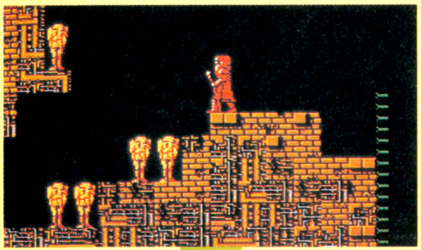
⬅それなのにどうして、死ななきゃならないの。教えて!!

図書券 4000円
ファミ通チケット 2210カハス

●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

やーい、ここまでおいで戦法!!

北海道　佐々木広昭　（会員番号900584）



トランスエリア左上のバトルエリアへ行け！

トランスエリアの左上のほうに、バトルエリアに通じる赤いワープドアがある。

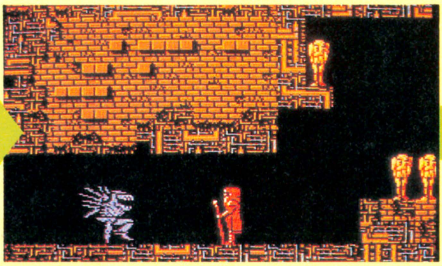
バトルエリアに入ると、石像が並んでいるが、まず、石像を壊し、アイテムを取っておこう。そして、左に少し進むと、このバトルエリアのボス、フェムが現われるから、すぐに後ずさりをして、先ほどの石像のあった場所までフェムをおびき寄せるのだ。

すると、フェムは石像のあった場所より手前には近づけないのでカンタンに倒せる。



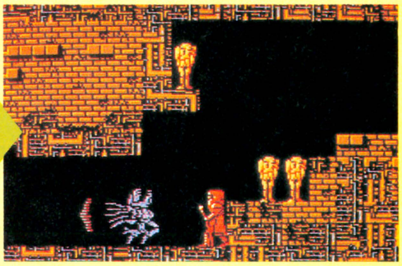
⬆あらかじめ、下の段の石像を2つとも壊しておこう。

フェムをおびき寄せる



⬆この位置まで来るとフェムが出現。すぐ引き返すのだ。

これ以上近づけない！



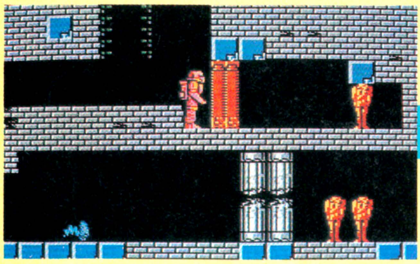
⬆フェムはこれ以上近づかないから、ラクに倒せる

図書券 3000円
ファミ通チケット 1505カハス

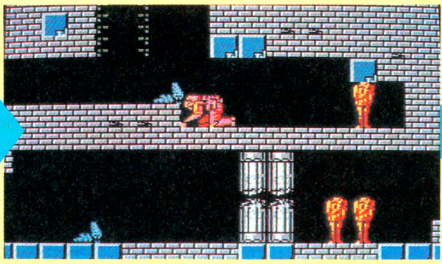
●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

マグが空中に浮かんだ!?

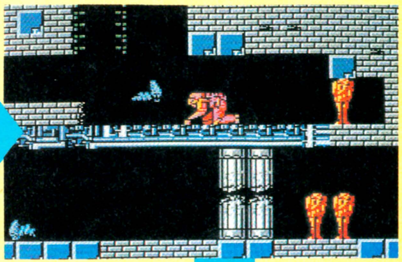
北海道　木下　剛　（会員番号900585）



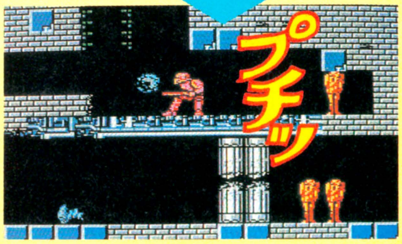
⬆鍵を手に入れてから、この扉のところまで来るのだ。



⬆扉を開けたら、左を向き、しゃがみ込んで剣を振ろう。



⬆フツーなら壊すことのできない床を壊せるのだ!!



⬆床がなくなってしまったのに、マグはヘーキで空中をヘコヘコと這い回っている。とどめの一刺しだ。

フツーでは壊せない床も、こーすると……

ゲームをスタートして、いきなり上の写真の扉のところまで来ても、扉は開いてくれない。最初のはしごを上ったら、右へ進むと行き止まりになる。その手前の落とし穴に落ち、だいぶ遠回りになるが、鍵を手に入れてから、この扉のところまで来るよーに。

で、鍵で扉を開けたら、左を向いてしゃがみ込む。すると、マグが床の上を這い回っているだろう。マグが近づいたところで、その体勢のまま、剣を出すと、フツーでは壊すことのできない床が壊せる。マグもびっくりして床がないことに気づかず、空中をウロウロしちゃうのだ。

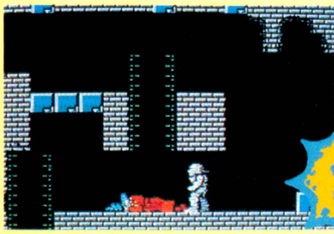
図書券 2000円
ファミ通チケット 1052カパス

●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

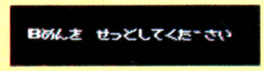
ニューモンスター出現か!?

宮城県　長瀬進一　(会員番号554303)

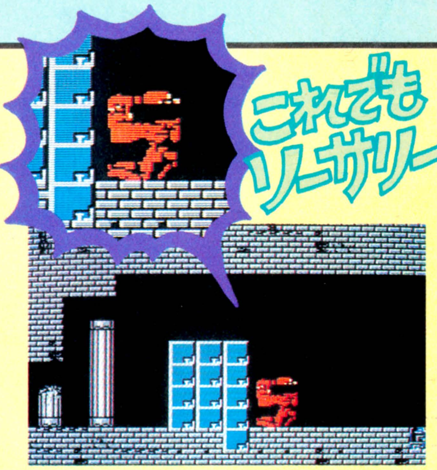
一度、死ぬ!!







B面をセットしたら
コントローラーⅠの
セレクトボタンと
スタートボタンを
押したままでいる



スタミナがなくなると、キミはキミの体を失ってしまい、ゲームオーバーになる。

ゲームオーバーになったら、コンティニューを選ぶ。すると、〝B面をセットしてください〟と表示されるよね。でもって、B面をセットしたら、コントローラーⅠのセレクトボタンとスタートボタンをずーっと押したままでいるのだ。キミの体がヘンなキャラになるぞ。

⬆ボタンから指を離さないかぎり、このままの姿だ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1211ガパス

●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

分身!?　青いワープドアの謎

東京都　増渕　元　(会員番号900586)

おっ、ワープドア!





⬅これが赤いワープドア。左側に触れるとワープするけど、右側なら……!?

トランスエリアとバトルエリアを結ぶのが赤いワープドアだ。でも、赤いワープドアの他に青いワープドアがあるのを知っていたかな?

赤いワープドアの上に乗って、しゃがみ込んだ体勢のまま、飛び下りると、赤いヤツの上に青いワープドアが出現するのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1146カパス

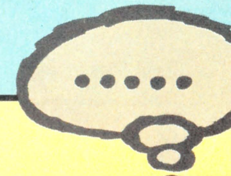
●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

うっ、乗り移れない!!

神奈川県　白鳥広幸　(会員番号900587)

『レリクス』では、乗り移れる敵の体が決まっている。でも、たとえ乗り移れる敵だったとしても、その敵をやっつけた瞬間にジャンプしていると、乗り移ることができないのだ。これを逆に利用すると、乗り移りたくない敵をやっつけるときはジャンプすれば、乗り移らなくて済むとゆーわけね

敵を倒した瞬間にジャンプ!





秘技満載のファミコン通信15号は7月10日(第2金曜日)発売です

図書券 1000円
ファミ通チケット 698ガバス

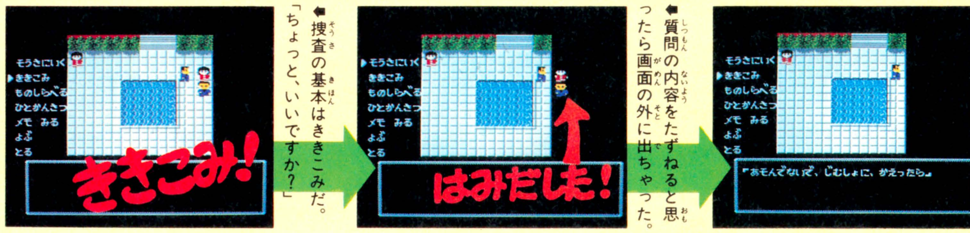
●新宿中央公園殺人事件 ©データイースト

画面からはみ出しちゃった！

大阪府　若林和豊　（会員番号900580）

画面上に出てくる人たちにききこみをしていたら画面の外に逃げられてしまうナサケない神宮寺三郎。
画面の右はじに通行人を立たせ、"ききこみ"をすると、画面の右一列のブロックが消え、通行人は画面の外にはみ出てしまうのだ。

公園の中の人を画面の右に立たせるのだ!!



⬅捜査の基本はききこみだ。「ちょっと、いいですか？」

⬅質問の内容をたずねると思ったら画面の外に出ちゃった。

⬅イジワルな返事だけを残して、姿を消してしまったのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1015ガバス

●新宿中央公園殺人事件 ©データイースト

しゃ、写真がちがうーっ？

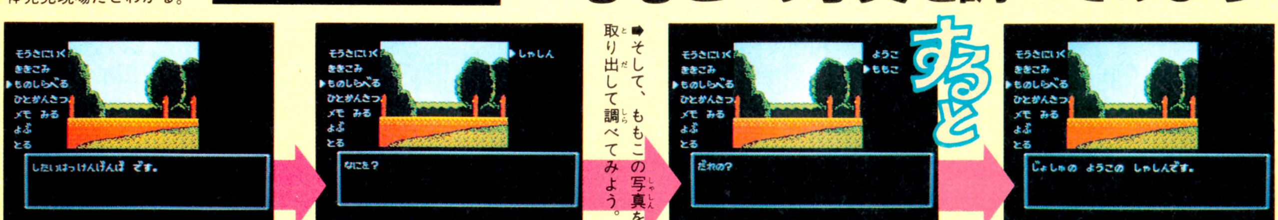
東京都　鈴木宗太郎　（会員番号801522）



➡この場所で"まわりをみる"。すると、ここが死体発見現場だとわかる。

死体発見現場で自分の持ち物を調べてみよう。「えっ!?　そんなバカな」ってコトが起きている。現場の静止画面で桃子の写真を調べるのだ。その順番は、"ものしらべる"→"もちもの"→"しゃしん"→"ももこ"だ。すると、どういうわけか、"じょしゅのようこのしゃしんです"となる。この場所でだけ、こんなふうになる。

"ももこ"の写真を調べてみよう



➡そして、ももこの写真を取り出して調べてみよう。

⬅ようこの写真だって。ようこの写真は別にあるのに。

図書券 1000円
ファミ通チケット 812ガバス

●レリクス 暗黒要塞 ©ボーステック

バウンサーは楽に倒せる！

青森県　対馬康司　（会員番号900581）

まず、向き合って、コントローラーⅠの✚ボタンの下、Bボタン、Aボタンの順ですばやく押す。
すると、剣が出しっぱなしになる。バウンサーはここへ勝手に突っこんできて死んでくれるから、ノーダメージでやっつけられるぞ。

武器が出しっぱなしになるのだ！



KIN DAN NO HI GI

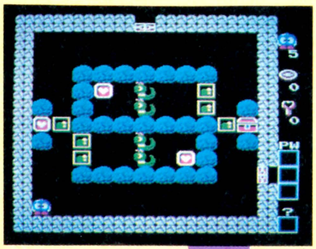
禁断の秘技!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1213ガバス

●エッガーランド ©ハル研究所

ロロのはまり込み技なのだ!

茨城県　矢作圭充　(会員番号900582)



⬆とりあえず、ゲームをはじめよう。画面の右側に出口がある画面を選ぼう。

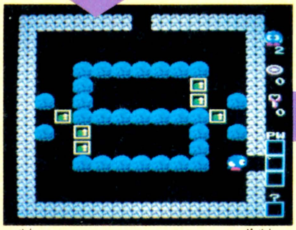
キャラがカワイイわりに難しいのがこのゲーム。なかなか先に進めなくて苦労している人も少なくないハズ。先にどんな画面があるのかだけでも知りたいというキミにピッタリのワザがこれだ。まず、最初の面をクリアーする。その時、右側の出口から出て、ポーズボタンを連打する。すると画面右のアイテム表示の下あたりに入りこむ。そのあと✚ボタンの上下で、上にある部屋も、下にある部屋も見ることができるようになるのだ。



ズンズンと上に行けちゃう!

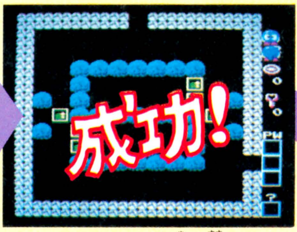
上下の部屋を見られるのだ!!

まずは面クリアーするのだ!



⬆面クリアーして、このゲーム画面から次の部屋へ。ただし、右側の出口から。

コントローラーⅠの✚ボタンの右を押しながらスタートボタンを連打する



➡ふつうはとなりの部屋に進むのに、アイテム表示のところに出るのだ。



⬆今まで見ることができなかった部屋もこのとおり。でもプレイはできない。

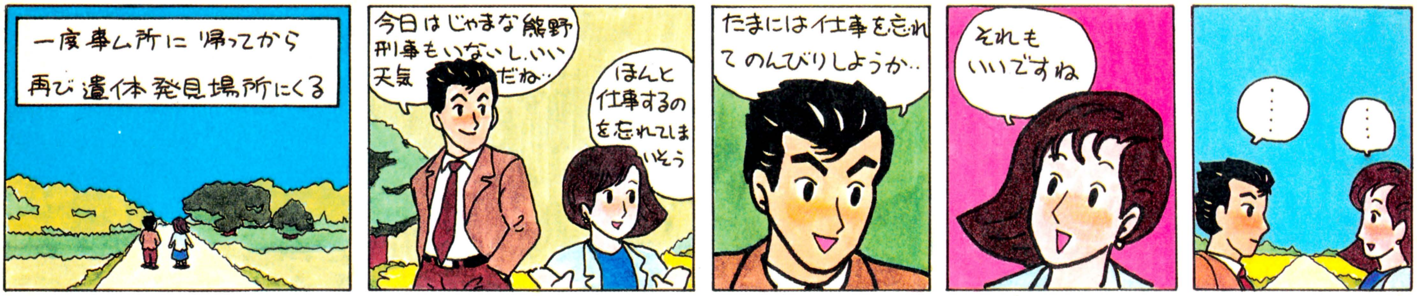
図書券 2000円
ファミ通チケット 1221ガバス

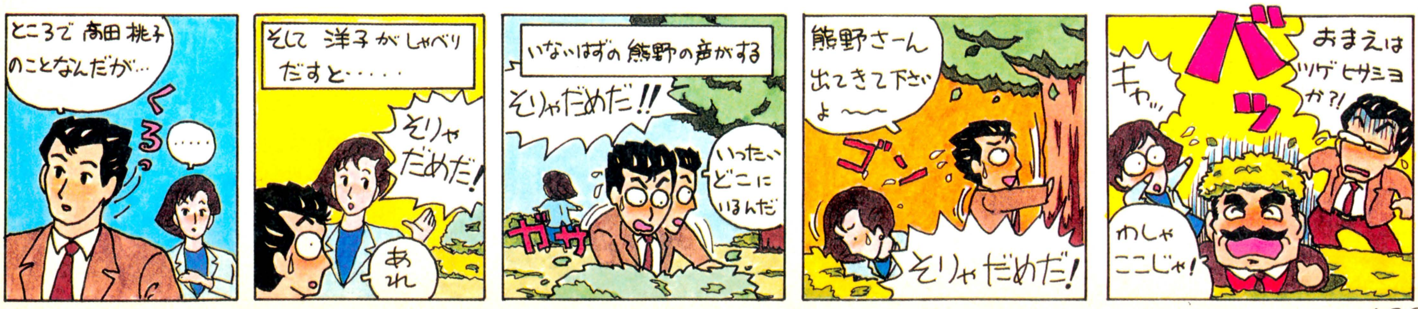
●新宿中央公園殺人事件 ©データイースト

いないはずの熊野がしゃべる

東京都　抜井　宏　(会員番号900583)

派出所に行ったら、公園で洋子に桃子のことを聞こう。熊野がその場にいないときでも、熊野がしゃべるのだ。





N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信15号は7月10日(第2金曜日)発売です

●タッチ　ミステリー オブ トライアングル　

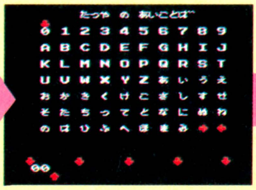
アイテム表示パスワード全公開！

秋田県　伊藤浩明　（会員番号805596）

コンティニューで達也の合い言葉にパスワードを入力



⬆まずは、パスワードコンティニューでゲームをスタートする。



⬆達也の合い言葉に、同じ文字をふたつ入力するだけでいいのだ。



ここに表示される

⬆画面にアイテムが表示された後、ゲームオーバーになるのだ。

とにかく数の多い『タッチ』のアイテムを、ひとつずつ画面に表示させるパスワードがすべて解明されたのだ！

ゲームスタートのとき、コンティニューを選ぶ。そして、達也の合い言葉に同じ文字をふたつ入力する。和也と南の合い言葉には何も入力しなくていい。入力が終わると、ゲーム画面になったとき、達也のアイテムウインドウにアイテムが表示されるぞ。

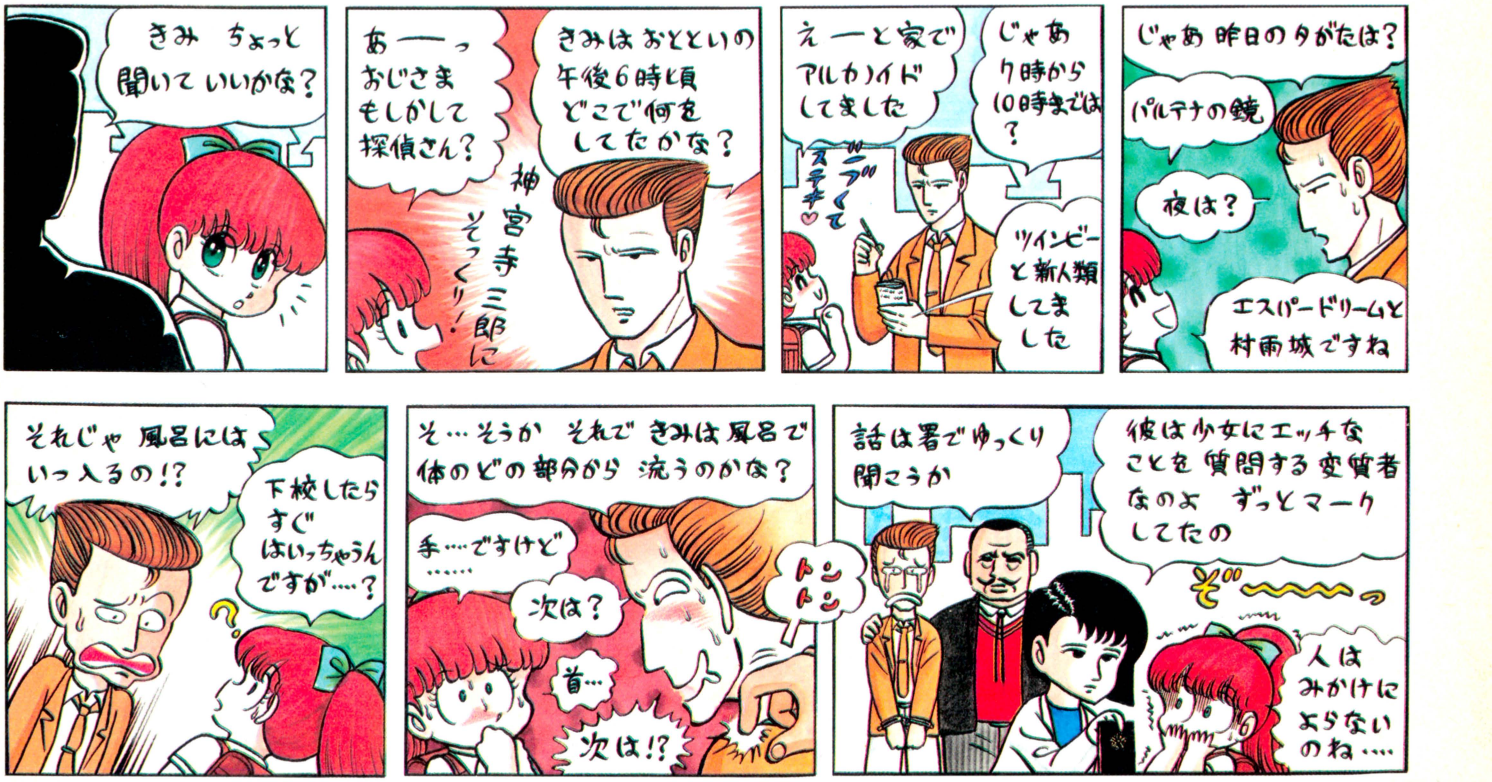
００ 葉書	１１ 通常のプレイ	２２ スコップ	３３ 水晶玉	４４ ハンバーガー	５５ 人形	６６ ライター	７７ かぎ	８８ お金	９９ バナナ
ＡＡ かがみ	ＢＢ ランプ	ＣＣ コントローラー	ＤＤ ゆびわ	ＥＥ マグカップ	ＦＦ スポンジ	ＧＧ はさみ	ＨＨ 万年筆	ＩＩ 手紙	ＪＪ 双眼鏡
ＫＫ カットバン	ＬＬ なし	ＭＭ かさ	ＮＮ なし	ＯＯ かぎ	ＰＰ カセットテープ	ＱＱ 通常のプレイ	ＲＲ テレホンカード	ＳＳ ウォークマン	ＴＴ ぶどう
ＵＵ 通常のプレイ	ＶＶ 通常のプレイ	ＷＷ リンゴ	ＸＸ ハブラシ	ＹＹ ロープ	ＺＺ 電池	ああ スプレー	いい 人形	うう たばこ	ええ イヤホン
おお コップ	かか ドライバー	きき ナイフ	くく ガラス板	けけ チューブ	ここ ベル	ささ フロッピーディスク	しし バケツ	すす パン	せせ リュックサック
そそ トマト	たた ラジオ	ちち ハート	つつ マッチ	てて かなづち	とと トランプ	なな 懐中電灯	にに おむすび	ぬぬ カンキリ	ねね なし
のの ドラム缶	はは 時計	ひひ ビデオテープ	ふふ おの	へへ ボール	ほほ キャッシュカード	まま 火打ち石	みみ かぎ		

●通常のプレイ
普通にプレイすることができる

●なし
このパスワードを入力してもなにも表示されない

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券（1,000円～10,000円分）とファミ通チケット（500ガバス～5,000ガバス）がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号（採用された順に900,000からの連番）で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ！"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

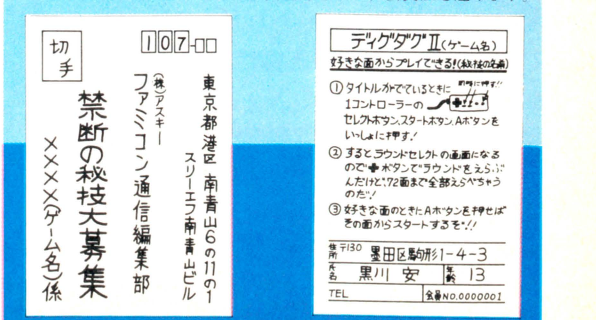
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集 （ゲーム名）係

はがきのかき方っ！

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



ファミコン通信 ガバスシステム

●**ガバスシステム**　これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスが集まれば、そのプレゼントがキミのモノになるよ。
●**チケットの入手方法**　右のページにならんでいるのが、毎号ついてくる補助券のガバスチケット。まずこれを貯めておこう。そして、キミが本誌の"禁断の秘技"や"町内会"などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!）。編集部からは、金色に輝くガバスを贈るぞ（1800ガバス以上必要なプレゼントへの応募には、この金色ガバスが必要だからね）。

貯ガバスしてる？　ガバスシステムはずっと続くぞ!

さて、もう気がついてるよね。ガバスを集めてもらえるプレゼントは、ここで紹介している13種類のモノたちだ。
●**応募方法**　キミの欲しい物のところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの右上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう（応募券には、クイズの答えと必要事項を絶対に全部書くこと）。ただし、1、2、3 番の品物は、それぞれ毎号抽選で20人にプレゼントするからね。そして今号の応募券を使っての応募は、7月10日までの到着分でしめ切るよ。それ以降の応募には、次号の応募券が必要になるから注意しよう。

14号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

ファミコン通信は2週間に1度
○曜日に発売!!

注意　1800ガバス以上の品物の応募には編集部から贈られた金色のガバスが必要です（補助券だけでは応募できません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募のしめ切りは、1987年7月10日到着分まで!

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ガバスでもらうプレゼント」係



これがキミのガバスチケットだ！

創刊1周年記念につき特別サービスだぞ

7月10日号

今回のクイズのこたえ　◯曜日

お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	◯番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一　ガバス	

※会員番号のない人は書かなくてよい

















ガバスは切りとって大切に保管しよう!!

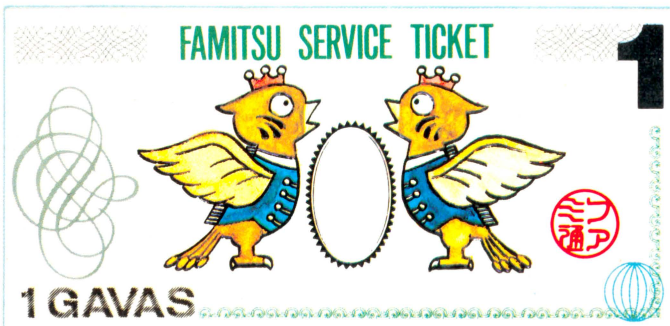
※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

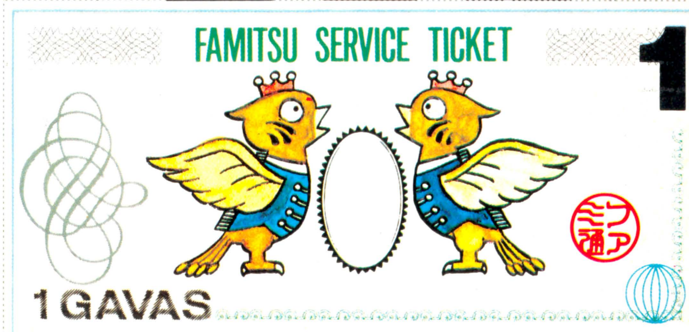
ガバスでもらうプレゼント応募券⑭

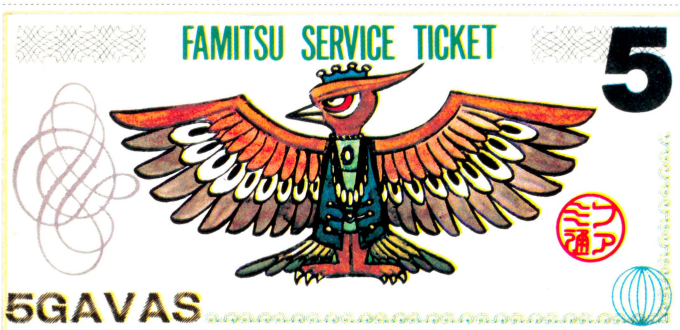
しめ切りは1987年7月10日　　7月10日号

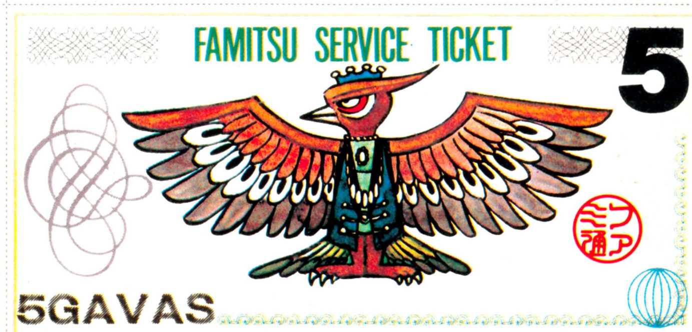
ご住所	□□□-□□　都府道県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　) —

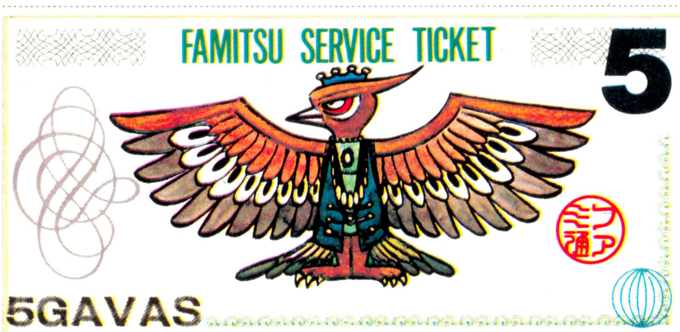


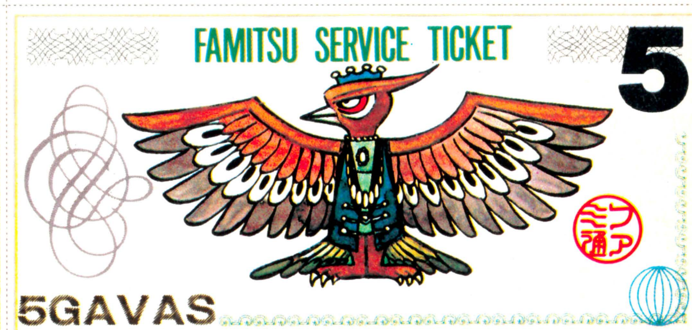


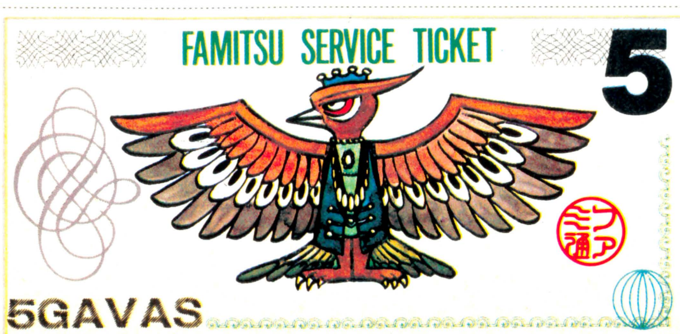


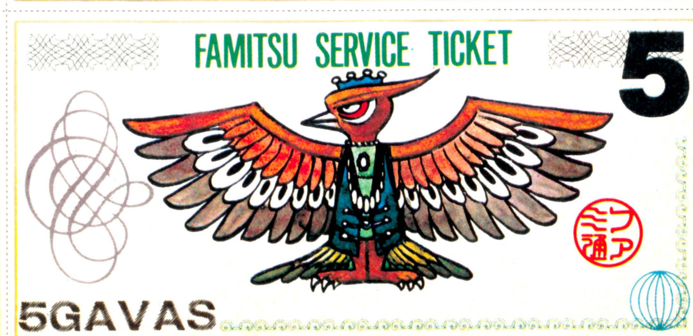














DRAGON QUEST II の6
し・あ・わ・せ のかたち(27)
桜玉吉
どしーっ!
おっおたくら もしかしてっ
やっとホンモノと わかったよーだね。
えへん
おフロ入って ないでしょっ!?
くしゃいっ
しゅぶ
レデーに向かって 失礼しちゃう おっ!!
きいっ
他の2人はともかく アタシはちゃあんと 毎日入浴してるおっ!
おいっ他の2人って ボクだってキチンと フロ入ってるぜっ!
そんなの みてないから 知らないおっ
よーし ふんじゃあ 今度一緒に 入ろうぜっ!!
なーにいってん だお このスケベ!
するるん。
まいごの まいごの
こいぬ さんーと♡
ざばあ
とぷ
くはあ♡
きくう
なーにが 「くはあ きくう」だおっ!
あたしは はちゅーれい おっ!
ドゴオッ
勝手に 想像するなっ!
仲間同士で キズつけあうのは やめたまえっ
ひとりでカッコ つけるなおっ!!
くしゃいのは おまえだろっ?!
まあ、みなさん 仲間われは それくらいに…
かるーい ジョーダンだったん ですよお!
しかしおたくらの チームワーク むちゃくちゃだなあ
かりにもロトの戦士に なりきるんだから 仲よくいきをあわせなきゃ
ねえ
あんぐり
・・・・・

■口ひげをはやしはじめて、ますますおっさん臭くなりつつある（失礼）桜玉先生にはげましのおたよりを
〒107東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ





わたしがパンツの中に なんたらのカギを かくしていることを知ってたな~?
ほ~れ
すく
モー カンペキに ちがうキャラクターだね
こんなものは しらん!
どははは~ こ~のロトもんが~
コレ 何に つかうのかな
これってけっこー重要なアイテム だと思うけど…
わかんないお
どわっはっはっ し~らばっくれても だめだあ~
わたしがパンツの中に じゃしんのぞうを かくしていることも知ってたろ~
ほ~れ~
2度目の しゅーふぶ
しゅるるる
すちゃ
ぼて
たん
たったったったっ
てててててっ
じゃしんのぞうは知ってる! ユーメーだもん!
きききっ
たしか これと ルビスのまもりが あれば ハーゴンに 会えるんだお!
ルビスの まもりィ~?
コケカキイ
わかってる くせにィ~~
くの~
これで ついに ハーゴンだっ!!
お~~ やる気が 出てきたぜっ
よ~しっ! 出発うっ!!
まだ何か 入ってない?
ずざざ~
ロトのダンナにゃ かなわんな~
よくぞ 見抜いた みずのはごろもォ~!
はらり
もってけ ドロボー!!
ほ~らねっ♪ これ、べるのが 着るといいよっ
いらないーっ!
ふっかつの玉まで やる?
それは やめましょう
こうして ついに…
ゴオーーッ
3人は ロンダルキアの地に 立ったのであった!
ハーゴンは あそこだあっ
長く苦しい旅の末、ついにハーゴンの大神殿を発見した3人のむねに ちょっぴり うれしさがこみあげてきた
ヒョオオオ
うるうる
つづく
今度は戦争だ!

これは仰天！

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ がなんとこれまた

″シンセサイザー グレードアップ ヴァージョン″ レコードになるんだぜ!!



『オホーツクに消ゆ』がファミコンで遊べるっていうのもハッピーなことなんだけど、その上レコードが出ることになっちゃったもんで、これはハッピーの2乗だな。みんなで聞こう、『オホーツクに消ゆ』！

アポロン音楽工業より 8月 全国

ゲーム中のBGMをアレンジ かっこいいのりのいい10曲

来たる8月5日、『オホーツクに消ゆ』に収録されている音楽をシンセサイザーでかっこよくアレンジしたレコードが発売されるぞ！ そのレコードに入ってる曲は、以下の通りでーす。

SIDE A
1 オープニング テーマ
2 ルブラン
3 北の出逢い
4 グッドラック
5 真紀子とめぐみ

SIDE B
1 オホーツクに消ゆ
2 すすきの人生
3 追跡
4 ファイティング シュンスケ
5 エンディング テーマ

レコードの正式タイトルは、『サウンド アドベンチャー 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ シンセサイザー グレードアップ ヴァージョン』。長いなー。普通に呼ぶときは、〝オホーツクに消ゆのレコード″でよろしい。まあひとつよろしく。『オホーツクに消ゆ』には、全部で21曲、BGMが入っているんだ。で、それぞれに曲名がついている。長いのがあったり、数小節のものもあったりするんだけど、まあそれは、ゲームを進めていく上で、かぞえてみてくれ。

さて、その21曲を、短いものは数曲くっつけて、長いものはそのまま独立した曲として……というように構成しなおし、A面5曲、B面5曲とし、LP（もちろん、カセットテープ、CDでも発売するよ）に収めたそのレコード。ビンビンのシンセサイザーアレンジにより、ファミコンの音よりも、約5万倍以上の厚みをもち、そのノリも思はずリズムを取ってしまうほど。いいかい、ファミコンの音をそのままレコードにしたんじゃないんだぜ。楽譜から、シンセサイザーシステムのため新しくアレンジされた、〝グレードアップ ヴァージョン″なんだよ。わー。



⬆ゲーム中に流れる音楽が、超アレンジされてご家庭に。

『オホーツクに消ゆ』は、ビジュアルと音楽を、そう、映画のような感覚でからみあわせたソフト。それだけにバックに流れる音楽はとても重要。裏返して言えば、独立してレコード化されても通用する曲に仕上がっていたというわけさ。

『オホーツクに消ゆ』レコード化によせて――

●堀井雄二

いうまでもなく『オホーツクに消ゆ』は、アドベンチャーゲームと呼ばれるものです。

プレイヤーが主人公になって物語を進行させるゲーム。別のいいかたをすれば、読者が参加できる電子小説ともいえるでしょう。

ボクがそんなアドベンチャーゲームというものに出会ったのは、今から6年前のことです。

当時フリーライターだったボクは、資料の整理などに使えないかと、そのためにパソコンを買ったのでした。そしてパソコン雑誌などを読むうち、ふと目にとまったのが、海のむこうのアドベンチャーゲームの紹介記事。

その頃、日本では、ゲームといえばアクションゲームのことであり、ボク自身も、いわゆるゲームセンターで遊べるようなゲームしか知りませんでした。

そうかあ……。物語を体験するゲームかあ……。面白そうだなあ……。

しかしそれはアメリカ製のアップルというパソコ

ではほとんどの曲を作ったゲエセン上野氏に話を聞く

ここで、ソフトのBGM21曲中19曲と、そのほとんどを作曲したゲエセン上野(最近では、ゲームアーケード上野と呼ぶ人もあるようだが)こと、上野利幸大先生、大明神にすこしお話をうかがうことにしよう。

(編)『オホーツクに消ゆ』のソフトに収録されている曲を集めて、レコードになることになったから記事に出てねん。

(上)えーっ、ちょっと待ってくださいよおん。ボク写真撮られるの、やなんですよお、かんべんしてくださいよお。写真じゃなくて、イラストにしてください。

(編)だめよだめだめ。出てちょうだいねーん。

(上)いやですよお。

と、うじうじと押し問答があったのち、まじめな話を聞いたのだった。

(上)曲のメロディーは、ボクのホームタウン、池袋をうろつきながら作りました。喫茶店に入ってボケーッとして、そして池袋の街を歩き、ビックカメラをうろついて、ゲームセンターで遊んで。そして、メロディーが作られていったんです。ですからあ、『オホーツク』の曲は、池袋が育んだと言っても過言ではないです。

5日
大発売
LP/カセット 2500円
CD 3000円



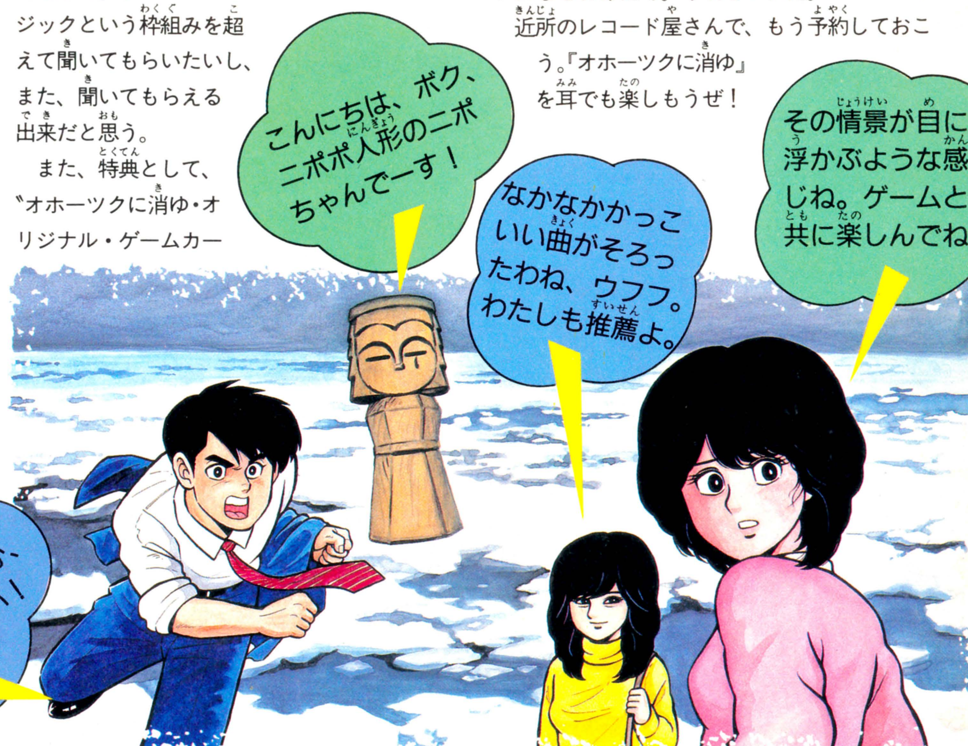
⬆ゲエセン上野利幸氏、近影。

ヘンなヤツ！　でも曲は変ではなく、上出来だ。

我々スタッフ一同は、アレンジャーとの打ち合わせのときに、「カーステレオで流して、気持ちのいいノリの曲にアレンジしてください」と、お願いした。そして、気持ちのいい曲10曲が新たに完成した。ゲームミュージックという枠組みを超えて聞いてもらいたいし、また、聞いてもらえる出来だと思う。

また、特典として、〝オホーツクに消ゆ・オリジナル・ゲームカートリッジ用ステッカー〟も付いている。これを、『オホーツクに消ゆ』のカートリッジにペタッとはりつけると、友だちとはちがったカートリッジになるわけだぞ。うれしいねえ。

近所のレコード屋さんで、もう予約しておこう。『オホーツクに消ゆ』を耳でも楽しもうぜ！



特別おまけ付きなのだ



『オホーツクに消ゆ』のCD、LP、カセットテープのすべてに、オリジナル・ゲームカートリッジ用ステッカーが、おまけで付いているぞ！　どんなデザインかは……ヒ・ミ・ツ。キミのゲームカートリッジにはってもいいし、かばんとか、手さげとか、きみの部屋の扉なんかでもいいんじゃないかな。思いつくまま気のむくまま、気ままにはれるステッカーだよっ(!?)。

ン用のゲームであり、自国のゲーマー用に開発されたものであるため、表示もすべて英語。もちろんボクの持っている日本製のパソコンでは遊べませんでした。そうかあ……。遊べないのかあ……。でもなんとなく作れそうだし、自分でプログラミングしてみるかな。で、できあがったのがパソコン版の「ポートピア連続殺人事件」でした。

なにせ雑誌の紹介記事だけで、たぶんアドベンチャーゲームとは、こういうゲームであろうと想像しつつ作ったものですから、今から思うと不備な点が多々あったと思います。

しかし、これがきっかけでボクは、アドベンチャーゲームを手がけるようになり、そして生まれたのが、この「オホーツクに消ゆ」です。

シナリオを書くにあたり北海道まで実際に取材にいったり、画面数やセリフの多さも「ポートピア……」の頃とは比べものにならないくらい膨大なものになりました。

映画のようなゲームにしたい。その思いをこめて作ったのが、この『オホーツクに消ゆ』だといえるでしょう。

そして、その思いがかなったのか、『オホーツクに消ゆ』のレコード化。ゲームを解き終わったあとも、このレコードを聞きながら、いろんなシーンを回想してもらえるとしたら、作者として、こんな嬉しいことはありません。

みんな、ありがとう！

復活

ファミコン通信　ニッポン放送

FT & JOLF

FAMICOM NEW WAVE

ABブラザースのオールナイトニッポン

土曜日





ファミコン界のリーダーシップを取りますよ!

ファミコン ニューウエイブ

毎週土曜日の深夜25時からの、ニッポン放送ABブラザースのオールナイトニッポン内、〝ファミコン　ニューウエイブ〟のコーナー、もうご存じですよね。えっ知らないって?　それはいかんともしがたいことなので聞いてネ

明かるいファミコン人がいっぱいでウレシイ

おとぎ話『桃太郎』を題材に、ボクたちでRPGを作ろう！　というお話でしたね。と、強引に、みなさんのアイデアをご紹介していくことにします。ええ。

三重県のペンネーム〝彼女大好きっ子〟。こんなペンネーム書いてくるなよな、ったく。「桃太郎が旅の途中、通る村にいる娘とうまく恋におちると、２人が××をして、桃太郎が１人増える！」。一体、何を考えているんだ、おい。頭の中が、笑ってポン！　になっているんじゃないの、キミキミ。でも、確かに今までにはない１UPの方法だ。前向きに、こういった１UP法を、これから考えていきたいと、スタッフ一同心に誓いました。

さて、次のおたよりだ。愛知県の山田みのるクン。「行く道が岩などでふさがれている所に〝植木等〟がいて、話しかけると、「お呼びですか？」と聞いてくる。「いいえ」と答えると、「お呼びでない、こりゃまた失礼しました」という表示と同時に画面が揺れ、岩がくずれて、道が通れるようになる。また、「はい」と答えると、植木等が仲間に加わり、BGMが『スーダラ節』に変わる」。このおたよりを読んでつくづく感じたのは、RPGというものが、本当に市民権を得たんだなあ、ということ。

３年前なんか、〝ロールプレイングゲーム〟というもの、あるいはそのことば自体、わずか のマニアの間でささやかれていた、専門用語でしかなかった。それが、今では、善良な一般市民が、植木等とRPGを結びつけてしまう……。あんたたちが、そうするように募集したんでしょうがと言われれば、そうなんですけどねとしか答えられないですが、ことさらのように、RPGが普通のモノとして受け入れられるようになったんだなあ……深い感慨。植木等さんのゲーム化版権が簡単に取れるようであれば、ぜひともチャレンジしてみたいアイデアだ。しかしねえ、最近は版権、キャラクター使用がむずかしくなってきてるからなあ。みんな、キャラクターモノでひともうけしようとしてるし。今度は、版権がからまないおもしろいネタで考えてきてくれ。みなさんのおもしろアイデア、いつまでも待ってるから送ろうね。



⬆マップを描いてくれたキミ、下らんアイデアを送ってくれたアンタ、みんな、どうもありがとうね。

応募のはがきの多さにファミコンの未来が！

〝ファミコンの未来が〟……なんて大げさな。まあ確かに大げさだ。しかし、届けられるはがきの量は尋常ではない。ラジオで採用されたおたよりにはプレゼントが、という特典があるにしろ、他のコーナーを圧倒する数である。なぜだろう、なぜかしら。スタッフ一同も、首をかしげている。

自分でゲームを作ってみたい！と思う人がふえてきたのかもしれない。ファミコン界でのゲームデザイナー、シナリオライターで名を馳せている人といえば、そう堀井雄二さん。ちなみに、『オホーツクに消ゆ』もよろしく。その、堀井雄二さん以外に誰か有名な人は誰かいな？ ということになると、そういえば、他に知らないねえ。もちろん、市販のゲーム1本1本に、シナリオを考えている人、あるいは人々がいるわけなんだけど、社員だったり秘密だったりして、ほとんど表には出てこない。それだけに、ゆう坊に続いてオレもワタシもと……そういうせっぱ詰まったわけでもないんだろうが、なんらかの形で、ゲームを作るのに参加したい！ と思う人が潜在的にいーっぱいいる、ということだけは確実な線であるみたい。

もちろん、マジな事を言えば、ゲームってそんなに簡単にできるわけじゃない。シナリオを考えるにしても、プログラマーにすべてを理解してもらうためには、何百枚以上も設定資料を書き上げなくてはならない。コンピュータの考え方、つまりプログラムのテクニック的なことも、ある程度わかってなきゃならない。それと強じんな体力も必要だ(徹夜なんかへーっちゃら！ でないと、やってらんないんだ)。

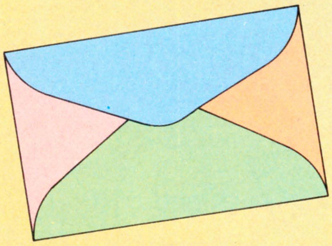
そういう、具体的なゲームの作り方は、あんまり紹介されていないから、みんなが知らないのもあたり前のこと。あっ！ 勘ちがいしちゃあだめだよ。なにも、そんなプロの方法を望んでるんじゃないんだ。みなさんは今まで通り、おもしろいネタを投稿してくれればいいんだよ。ただ、何が言いたいかというと、こういうふうな、ゲーム製作に関する場をもっとオープンにして、さらに具体的な計画の上に乗っければ、今までにはない作り方で完成するゲームソフトが誕生するのではないでしょうか!? そういうこと。みんなのアイデアが盛り込まれた新しいおもしろいゲームの形を、このコーナーではさらに練り込んでみたいと思っております。では、また次回。



⬇あ、これはなんと、ＡＢブラザースの２人を魚眼レンズで撮った写真だあ！ なんて当たり前のことを書いた。



Address



ON AIR

〒100 東京都千代田区有楽町
ニッポン放送
ＡＢブラザース
オールナイトニッポン
ファミコンニューウエイブ係

さあ、ゲームのちょっとしたアイデア、ご意見などを、どんどんどんと送りましょう。イラストなども大歓迎！

ファミコン通信

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
ファミコン ニューウエイブ係



それゆけ！ファミコンネット大作戦!?

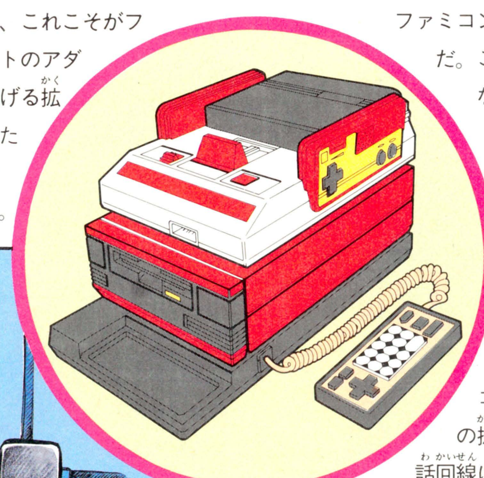
第2回

来春にはファミコンネット用のアダプターが発売されると聞いて、あだぷたしちゃってるキミ。そのときになって、あわてないためにも、このコーナーを読んでおくことをオススメする。てなわけで、はじめるねっと!!

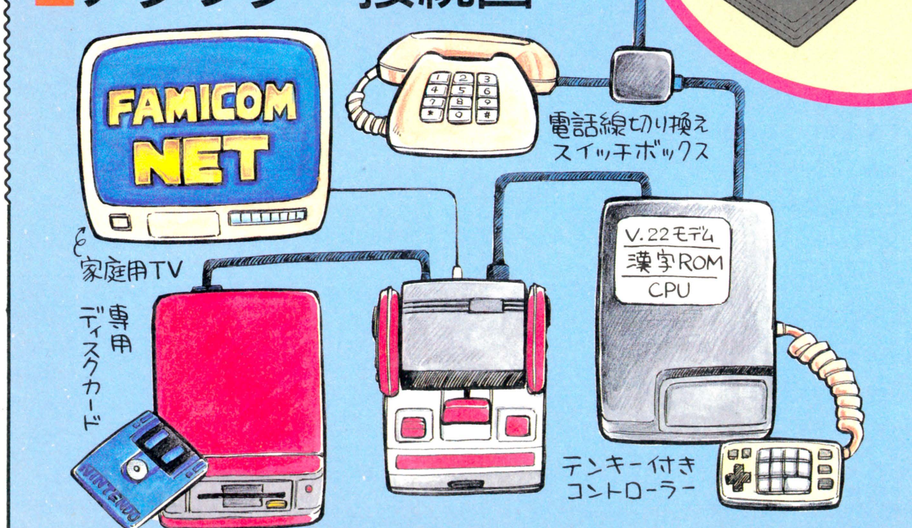
ディスクRAMアダプターの拡張端子って知っている!?

ファミコンのディスクRAMアダプターをよく見ると、後ろ側にディスクシステムにつながるコードの他に、小さなフタ付きの小窓がある。フタを開けると、何かのコネクターが……。

ディスクシステムが発売されたのが、昨年の2月。ディスクシステムを買った人は、この拡張端子は何のために使われるのか疑問に思わなかったかな？　いや、それどころか、こんな拡張端子があることすら知らなかった人もいるかもね。じつは、これこそがファミコンネットのアダプターをつなげる拡張端子だったのだ。知らなかったでしょ。



ファミコンネットアダプター接続図



ファミコンネット・アダプターは“魔法の箱”なのだ!!

ファミコンネット・アダプターは魔法の箱だ。この箱の中身がどーなっているかなんて、ボクにもわからない。わかるのはテンキーボードが付いていることぐらいかな。テンキーボードは電話のプッシュホンについてるボタンと同じよーなものと考えていい。

とにかく、ファミコンネット・アダプターから出ているコードの片方をディスクシステムの拡張端子につなぎ、もう一方を電話回線につなげる。あとは電源アダプターを差し込めば、接続はすべて完了。これで電話回線を通じて、任天堂のホストコンピュータや情報提供会社のコンピュータとキミのファミコンが直接つながるのだ。キミのファミコンが日本中、いや、世界中のコンピュータと結ばれるなんて、考えただけでもワクワクしてしまうじゃないか。

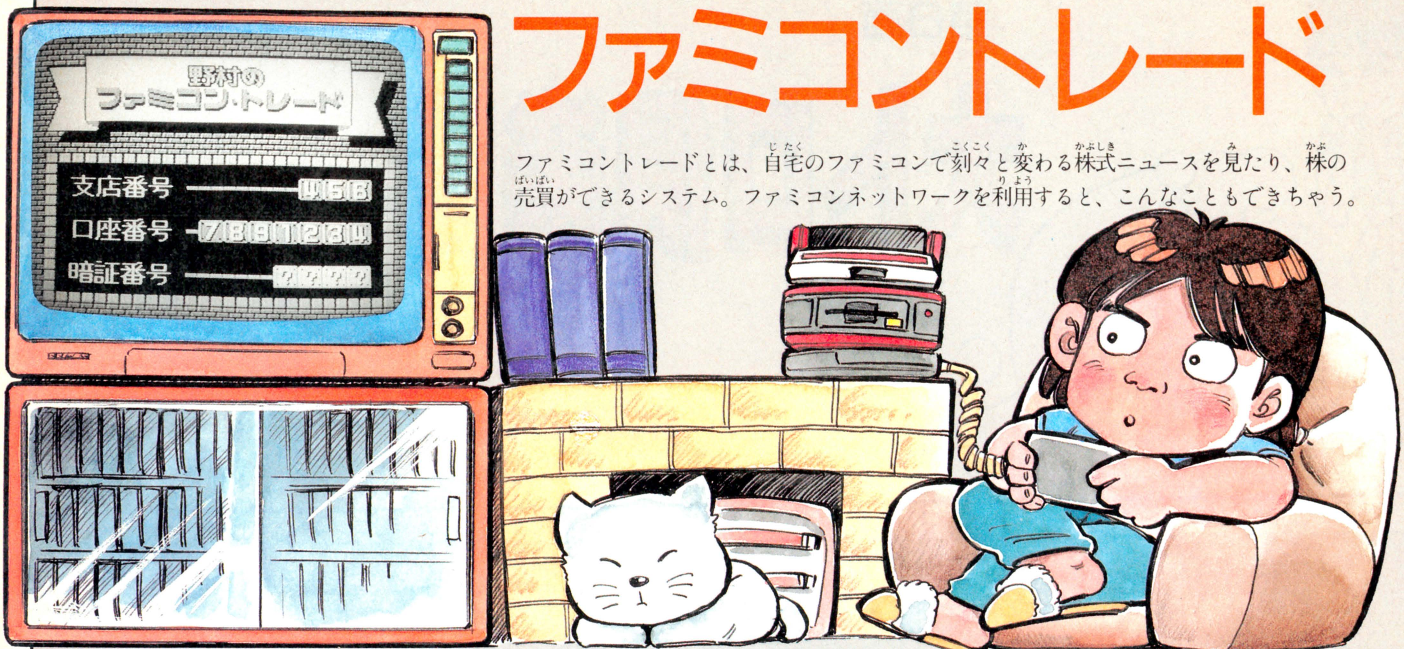
ファミコンネットでどんなことができるんだろうか!?

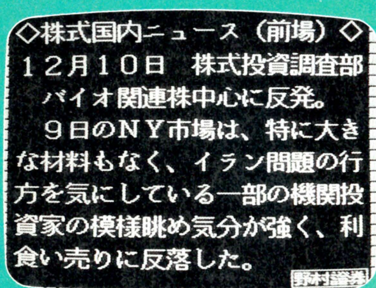
ファミコンやディスクシステムがこれだけ売れたのは、『スーパーマリオ』や『ゼルダの伝説』

野村証券の

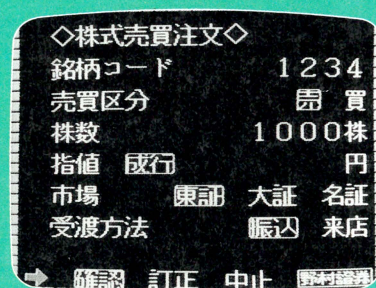
ファミコントレード

ファミコントレードとは、自宅のファミコンで刻々と変わる株式ニュースを見たり、株の売買ができるシステム。ファミコンネットワークを利用すると、こんなこともできちゃう。

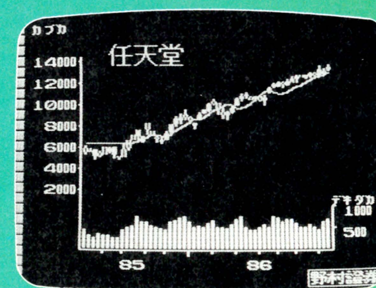




⬆漢字とかな混じりで表示されるのがスゴイ。アダプターに漢字を表字する機能が組み込まれている。



⬆付属のテンキーボードを使って、各項目に答えると、自宅にいながら、株の売買ができてしまうのだ。



⬆ファミコン専用のネットだから、ムズカシイ株の動きも、グラフを描いて表示することが可能なのだ。

のよーな面白いソフトがたくさんあったからなのだ。ファミコンを持っていたって、カートリッジを1本も持っていなかったら、ファミコンはただの箱、遊ぶこともできゃしない。それと同じことがファミコンネットにも言える。

上のコラムは、前号でもちょこっと紹介した〝野村証券のファミコントレード〟。来春早々には実現するはこびになっている。任天堂のほうには、いろんな会社から提携の申し込みがあるらしいが、正式に発表されているのは、いまのところ野村証券の1社のみ。ファミコンネットのアダプターをお父さんに買わせるには有効かも知れないね。でも、ボクたちはファミコンネットで遊べるゲームをはやく作って欲しいのだ。

ファミコンネットで遊べるネットワークゲームとは!?

スポーツもののゲームの場合、たいてい2プレイヤーモードがあって、2人で対戦できるよーになっている。1人でコンピュータと対戦するより、友達と2人でやるほうが面白いよね。2人より3人、3人より4人……多くなければなる程、面白さは倍増する。ネットワークを利用すれば、九州の人と北海道の会ったこともない人とも対戦できるし、数百人、数千人の人が1つのゲームに参加することも可能なのだ。

たとえば、ロールプレイングゲームを考えてみる。ロールプレイングとは、もともと役割を演じるという意味だ。ファミコンネットの広大なマップの中で、登場人物のひとりひとりをキミたちが演じる。見知らぬ人と出会って、仲間に加わったり、情報や宝物を交換したりしながら旅を進めて行くのだ。だから、あらかじめ決められたストーリーがなく、演じるキミたちによってストーリーの展開が違ってくる。こんなゲームをしてみたいと思わないか？　ファミコンネットなら、それが可能なのだ。

次号予告

ネットワーク・ゲームを大紹介する予定なのだ!!

■番長とのファミジョキ決戦で、絶体絶命のピンチを利瀬戸竜に助けてもらった吉田くん。さてその翌日。





なんだァ　この
ヘロヘロサーブは
ぬおおお
ブン
ば、番長！
空振りですよ
なに
あ、しかし
空気抵抗で
なんとか
返ってく！
ヒュル
やったー
エッジ
だ！
コン
ファファファファ　吉田
おまえんち
もらいうけたァ
そんな
まだ
1本しか
バカヤロオ
男と男は
一本勝負よ
バ
コ
ドカカ
吉田の家
犯人は絶対
こいつだー
おどせ
おどせ
いやー　こっちの
阿佐谷が
あやしいんでないかい？
そうか？
リセットの竜
また
おめえか
フフ…
番長
カシャ

利瀬戸竜 月下手高校のファミコン名手。ちょっぴりニヒルだが、弱い者にはやさしい。ゲームは下手だが、技を使って勝つ。

吉田勝因 ファミコンのカートリッジはほとんど全部持っているファミコン大好き少年。でも、ゲームはあまりうまくない。





利瀬戸にかかれば、恐いものなしだ。さて、次号では吉田くんが『オホーツクに消ゆ』に挑戦するぜっ!!

次号へコンティニュー

EDITORIAL INFORMATION



こ
こんところスポーツゲームがたて続けに発売されて、ブームになっているようだ。

この間なんか、編集部のファミコンがみーんな、スポーツゲームにジャックされちゃったもんね。確かに2人で遊ぶと、もえるんだ。でもね、でもだよ。スポーツってのはやっぱり、カラダに汗して、泥んこになってやるもんだと思うわけ。充実感がぜーんぜん違うと思うんだわ。

次号予告

というわけで、次号では『ファンタジーゾーン』、『オホーツクに消ゆ』、『ゴルフ USコース』などの徹底解剖をやってしまうのだ。もちろん、ファミ通名物の別冊付録もつくから、期待していよーぜ!!

ゲーム別さくいん

スタッフ

発行人——塚本慶一郎
編集人兼編集長——小島　文隆
副編集長——塩崎　剛三
編集スタッフ——水野　震治　藪　暁彦　河野真太郎　加川　良　金井　哲夫　田中富美子　樹村　頼子　新井　創士　浜村　弘一　伊東　みか　高橋久美子　金田一　健　金矢八十男　石井理恵子　小畠　千栄　川村　篤　入澤　貴志　下山　牧子　渡辺　妙子　宮地　千里　大塚由利子　鈴木　弘明
制作スタッフ——山田　康幸　本間　智嗣　荒井　清和　田宮　朋子　佐藤　英人
校正——唐木　緑
フォトグラフ——水科　人士　八木沢芳彦
編集協力——上野　利幸　由井　香織　田辺　達也　山口　裕生　伊藤　雅敏　船田　巧　山口　英夫　加藤　彰洋　田中　芳洋　森岡　憲一　小池　善之　森下万里子　土方　幸和　深山かおり　篠　泰樹　林　大紋　可徳　剛　都竹　喜寛　田尻　智　青柳　昌行　藤木　清輝　石埜三千穂　高橋　義信　渋谷　洋一　二木　康夫　河合　歩　とみさわ昭仁　宮田　英明
制作協力——三輪　悦子　NEXT　admix　スペースY　ぐるーぷぱあめ　門口デザインルーム　Tarafuku　阿曽　均　清水　正昭　浜崎千英子　前田実穂子　刑部　仁　山口　志乃　大野　聡　河奈　佳子　出浦美佐子　あっぱら松本　富田　英明
アメリカ駐在——トム・ランドルフ
イラスト——松下　進　もろが　卓　桜玉吉(CEP)　牧野　伸康　丸山　傑規　横山　宏　片山まさゆき　佐藤　多華　葛西ひとみ　荒井　清和　佐藤　英人

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザなどの情報をお届けする"情報電話"を開設しているぞ。さっそくかけてみよう。でもまちがい電話をしないようにね。

03-236-8350

本誌の内容へのご質問は、祝・祭日を除く毎週火曜から木曜日の午後2時から4時までの間に☎03・406・7166番にかけてね。

おたよりのあて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキーファミコン通信編集部「○○○」係

第15号は7/10第2金曜日発売です。

予価300円


好評発売中
聖剣サイコカリバー
WAVE JACK
ディスク システム用ソフト
シリーズ第三弾
IMA-MAJ
魔獣の森伝説
アドベンチャー・ロールプレイングゲーム
キミが旅立つとき
今、再び伝説が甦る!!
聖騎士によって幻界に封じ込められていた
魔獣たちがよみがえり、
平和な国アース・ムーラルをおそった。
勇者トール・ロアよ、急げ!
聖剣をふりかざし、
全滅の危機から人びとを救うのだ!
感動のドラゴラ改心シーンだ!!
▲主人公がドラゴラとの戦いに勝利をおさめると、ドラゴラは美しい心にもどり、主人公を背に乗せて次のエリアへつれていってくれる。
◀頭上注意!断崖絶壁では上から岩が。
◀まずはトレーニングステージ。
▶ポポを助けて防御はばっちり。
●イラストはキャラクターカードからのものです。
▲行く手をふさぐブロワズル!
▶極寒の氷の世界は気をつけろ。
▲広大な3層の大地下迷路。
▲星空の小道のパラレルワールド。
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
●ディスクシステム用ソフト1枚
●カセットテープ
●取扱い説明書
●イラストブック
●キャラクターカード
希望小売価格
4,900円
テーマソング:ポピンズ
"聖剣サイコカリバー/魔獣の森伝説" テーマソング、"春の街はアドベンチャー"は、CBSソニーより好評発売中!
電話でポピンズの声が聞けるぞ!キミもかけてね。
〔ウェーブジャック情報センター〕●ダイヤルは正しくまわしてね。
札幌011-731-1111 名古屋052-914-2000 広島082-246-9999
東京 03-342-9191 大阪 06-468-9999 福岡092-781-7000
横浜045-252-0000 泉佐野0724-62-9999
●大好評のウェーブジャックニュースは、全国小売店または百貨店でもらえます。
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。
※一部地域で品切れの為ご迷惑をおかけしております。品切れの際には販売店にてご予約ください。
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
お客さまお問い合わせ専用電話 ☎03-343-8900

ファミコン通信 14

昭和62年7月10日発行 第2巻 第14号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)

7/10

特別定価320円

Printed in Japan 凸版印刷

T4912625207329

雑誌 26252−7/10